スリー・ディー・オーのCDソフト情報誌
平成6年7月10日発行 第1巻第2号（通巻2号）
3DO MAGAZINE
三洋電機3DO/周辺機器/フォトCD
3DOソフト23本完全紹介
1994 7・8 月情報号
増頁特大号 680yen
20頁特集
THE GUIDE
人気ソフト攻略全12本&ウル技
Scoop
JURASSIC PARK INTERACTIVE

◎チキチキマシン猛レース

◎今世紀最大の天才物理学者、アルベルト・アインシュタイン博士。

グリグリ動く1600万色のリアル画質、圧倒されるスピード、映画のような現実感。誰も体験したことのない超ゲームの世界が、ここにある。

- **超ゲーム体験** 1600万色のリアル画質、32ビットCPUが生むスピーディな動き。まるで映画の迫力だ。
- **超ディスク体験** ソフトは内容ぎっしりのCD-ROM。しかも、音楽CDやフォトCDまで、マルチに楽しめる。
- **超サウンド体験** 右に左に、音の洪水が飛びまわる。クラクラしそうな臨場感だ、デジタルサウンド。
- **超メディア体験** マルチメディアの端末に発展できる。未来へ向かう扉は、きっとここから開かれる。
- **超ソフト体験** 世界600※のソフト＆ハードメーカーが参加。驚きのソフトが、ぞくぞく出現する。※平成6年2月末現在

●トータルエクリプス
クリスタル・ダイナミックス

●チキチキマシン猛レース
フューチャー・パイレーツ㈱

●ウルトラマンパワード
㈱バンダイ

●ファイアボール
日本データワークス㈱

●バーチャルホラー「呪われた館」
エレクトロニック・アーツ・ビクター㈱

●ライフステージ
㈱マイクロキャビン

チキチキマシン猛レース®

ケンケンとブラック魔王のイジワル大作戦

3DO

WackyRaces

あのなつかしの「チキチキマシン猛レース」がインタラクティブ・ムービーになって帰ってきた。監督はデジタル時代の申し子・高城剛。地球征服を企み、10ワールドに分身したブラック魔王とケンケンの悪だくみを暴くことが君の使命だ。Wacky TVで放映されるチキチキレースの優勝者を当てて各ワールドへのタイム・ワープ・チケットを手に入れたら、ゴキゲンな相棒「T-BONE WREX」に乗って魔王退治に出かけよう。各ワールドにはおなじみのキャラクターが勢ぞろい。いろんなヤツと話をして魔王退治のヒントを手に入れよう。見事ブラック魔王を見つけだしたら必殺技でKOだ! 94年の話題をさらう噂のマルチメディア・ソフトが3DOについに登場。

急げや急げ! ウワサのあいつが逃げちゃうぞ

企　画　株式会社電通 関西支社/フューチャー・パイレーツ株式会社

開発・発売元　フューチャー・パイレーツ株式会社

お問い合わせ先　フューチャー・パイレーツ株式会社

〒150 東京都渋谷区神宮前4-4-8

●お客様ダイヤル● 03(5474)7561(13:00〜20:00 日曜日・祝日休み)

FUTURE PIRATES INC. TOKYO—HOLLYWOOD

Future Pirates Inc.

JULY▶AUGUST 1994 7-8月情報号

CG/Motonori Sakakibara
Cover Design/Akihiko Sawada
Logotype Design/Masatoshi Kasasima

発売／徳間書店株式会社
発行／徳間書店インターメディア株式会社
発行人／栃窪宏男
編集人／山森尚
編集長／北根紀子
編集スタッフ／福成雅英　風間尚仁
編集アシスタント／池田和代　板垣直哉　岩井努　奥義之　川尻淳史　笹谷尚弘　野木一生　福田昌弘　三戸貴代　村山和幸　山田貞幸
広告／和田秀実　加藤千香子　金山泰久
制作管理／杉山実　佐藤理恵
アートディレクション／沢田昭彦（TERRACE, Inc.）
デザイン／TERRACE, Inc.　井沢俊二
協力／松下電器産業株式会社　3DOジャパン株式会社
Special Thanks／綾部洋一　太田雅季　加藤久人
イラスト／沢田電気　成田保宏　斉藤大助
撮影／島崎英俊　斎藤義典
写植・版下／あくせす
印刷／凸版印刷

映画史上最大のヒット作、
あの「ジュラシック・パーク」が
3DOでついに実現！

INTERACTIVE

ジュラシック・パーク・インタラクティブ
8月6日発売予定/予価8,800円（税別）

Universal Interactive Studios, Inc.
（ユニバーサル インタラクティブ スタジオ）
お問い合わせ先
〒106 東京都港区麻布十番1-2-3プラスアストルビル6F
MCAエンタープライズジャパン内UISユーザーサポート
TEL.03（3588）0522（受付時間10:00～17:00/月～金）

T&E SOFT

☞家電店・玩具店などの3DO取り扱い店でお求めください。

あのマスターズが、3DOになって新登場！ゲームの常識を超えた興奮の世界へ。

MASTERS®
遙かなるオーガスタ3

ゲームでは世界で唯一！
オーガスタ・ナショナルGCとの正式契約により、世界屈指のコースをパーフェクトに再現。
実写取り込み映像の臨場感の中、世界の頂点に挑戦だ。

思わず見とれるコース紹介

◀13番ホールコース紹介画面

オーガスタ・ナショナルGCの全18ホールを、ヘリコプターによる空撮映像とともに紹介します。その美しさは、ゴルフファンならずともついつい見とれてしまうリアルさです。

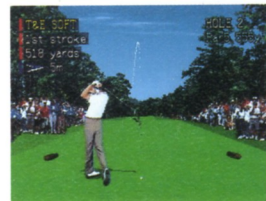
ゴルファー、キャディも実写取り込み

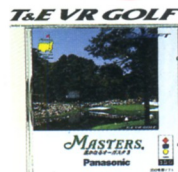
ゲームに登場するアメリカのツアープロやキャディはすべて実写だから、そのスイングや表情がとってもリアル。また、コースはオーガスタ・ナショナルGCの詳細設計図とトポグラフィに基づいており、バンカーの位置や深さ、木の種類や配置なども忠実に再現しています。

世界初、ワイド画面対応！

▲ワイド画面
標準画面▶

ただでさえリアルなビジュアルで話題騒然の3DOゲームが、さらにワイド画面(16:9)でも楽しめてしまう！一歩先を行く迫力と臨場感です。

実際のゴルフテクニックを駆使できる

ボールのラインやコースの形状、そして気象条件に合わせて、ドローボールやフェードボールを打ち分けたり、バックスピンをかけるなど、実際のゴルフテクニックを存分に使えます。微妙なタッチや力加減も思うままに調整し、自分でショットするようなリアルさを満喫できます。

7月9日発売予定！

T&E VR GOLF

標準価格 9,800円(税抜)

株式会社ティーアンドイーソフト
ユーザーサポート専用テレフォン 052-773-7757
新製品情報テレフォンサービス 052-776-8500

T&ESOFT

ビジュアルも、アクションも、リアル。3DOするならT&E。

SHOOTING

最大の敵は、ミクロのサイズ。

7月9日新発売
標準価格 8,800円（税別）

マイクロコズム

マイクロ技術で血管内に入り込め。
体内で行われるミクロの戦い。
レーザーを駆使して、脳内に埋め込まれた
マインドコントロール装置Grey Mを除去せよ。

MICROCOSM™

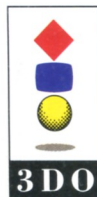
人体内で繰り広げられるミクロの戦いを、迫力あるシューティングゲームとしてゲーム化。敵キャラクターのグラフィックも、赤血球や白血球など生体的なものからCGで描き込まれたメカニカルなものまで多彩なバリエーションを誇る。フラクタルエンジンによって描き出される人体内の映像は、人間の想像力を遥かに越えた内宇宙（インナースペース）としてプレイヤーの五感を刺激。オープニングやゲーム途中に挿入されたデモンストレーションもハイクオリティーCG映像で迫る。

体内にはびこる悪をたたきのめせ。

企業戦争は体内で繰りひろげられる。

事は一刻を争う。Grey Mを倒さねば…

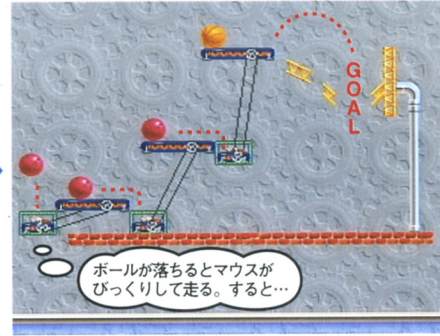
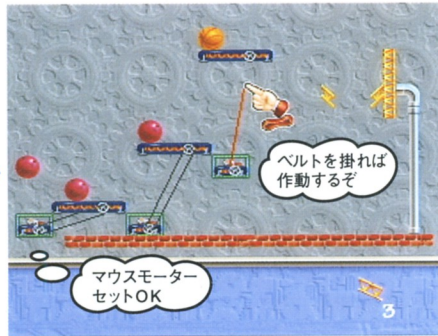
PSYGNOSIS

☞家電店・玩具店などの3DO取り扱い店でお求めください。

おちゃめなアイテム縦横無尽。200面を越えるパズルで脳筋強化体操だ！

近日発売！

THE INCREDIBLE MACHINE
パラランチョ

勉強してる、遊んでる。アタマの細胞、育ってる。家族みんなでたのしめる、痛快パーティーパズル。思いもかけない答えを探してパズルワールド大冒険だ！

▼手始めは、このあたりのレベルから（解き方例）

アイテムを上手に使おう

ベルトコンベアを連動させて

うまくいくかな？

ペブルビーチのはとう

ポリゴン3Dと実写映像の融合がゴルフゲームをより本物に近づけた。その映像体験は、プレイヤーの意欲を本番さながらにかき立てる。

LICENSED BY
PEBBLE BEACH COMPANY

T&E SOFT

ステラ7ドラクソンの逆襲

SF映画の浮遊感。緊張のバトル。惑星間をワープしながら、悪の帝王ドラクソンと戦うスペースシューティングゲーム。

ReadySoft Presents an Epicenter Interactive Production

DRAGON'S LAIR

ドラゴンズレア

ファンタジー感あふれるアニメが、ボタンひとつで動きまわる。アクション＆パズルの楽しさがいっぱいのアドベンチャーゲーム。

READYSOFT

株式会社ティーアンドイーソフト
ユーザーサポート専用テレフォン　052-773-7757
新製品情報テレフォンサービス　052-776-8500

3DOゲームソフト

リアルが

NFL マッデン フットボール

NFL公認。
選手たちの実写映像をデジタル・アニメ化し、
かつてないスムーズなアクションを再現したアメリカン・フットボールゲーム。
テレビ中継さながらに、迫力いっぱいの試合が展開されます。

好評発売中 価格:9,800円
ジャンル:実写スポーツ

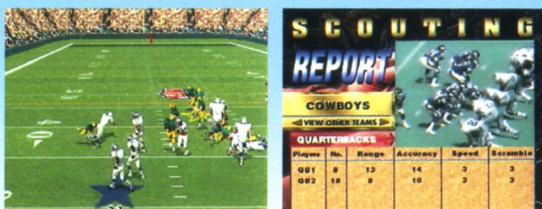
©1994 Electronic Arts.

スーパー ウイングコマンダー

27世紀の未来を舞台に、
全世界の支配を企む"帝国"との戦いを描いたSFシューティングゲーム。
プレイヤーは士官候補生となって戦闘機に乗り込み、
数々のミッションをクリアしていきます。

'94年7月9日発売予定 価格:8,800円
ジャンル:3D・CGシューティング

©1994 ORIGIN System, inc.©1994 Electronic Arts.

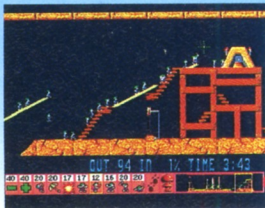
●3DO及び3DOロゴ、インタラクティブ・マルチプレーヤーはThe 3DO Companyの商標です。●掲載のソフト画面は、3DOによる映像です。
●ソフトの内容及び発売日は、改良等のため変更する場合があります。●価格はすべて税別価格です。

トぞくぞく登場!

いっぱい。

PUZZLE

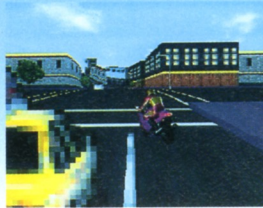
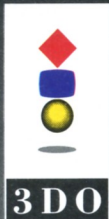
レミングス

まっすぐ歩くことしかできない小さなねずみ「レミング」を、
無事に出口まで導いてあげるアクション・パズル。
あなたの頭脳と判断力で、
さまざまなトラップから彼らを救い出してください。

'94年8月6日発売予定 価格:6,800円
ジャンル:アクションパズル

BIKE

ロードラッシュ

殴ったり、蹴ったり、ひき殺したり、
天下の公道を舞台に過激なアクションを展開する3Dバイクレース。
流れるような画面スクロールが、
ゲームのスピード感をよりいっそう高めます。

'94年6月6日発売予定 価格:8,800円
ジャンル:CGアクション

エレクトロニック・アーツ・ビクター株式会社
〒150 東京都渋谷区神宮前2-4-12 フルークス外苑
商品に関するお問い合わせ:カスタマーサポート係 TEL.03-5410-3100(受付時間13:00〜16:00/月〜金)

3D・シミュレーション・RPG

POWERSKINGDOM

～Well come" POWERSKINGDOM"～

どこか別の世界。別の時をもつ世界での物語。
この世界は女神エラルドの力が守る祝福の地。
闇は女神を恐れ、豊かなこの地に
闇のしのびよる余地はないはずであった。
しかし・・・。

3DCGで創られた55の戦士達

- 3D空間による視覚的映像演出
- 32000色をフルに生かした幻想的CG
- 達人を生み出すボディーパワーアップ
- エフェクトを駆使した圧巻の魔法戦闘
- キャラクター同士の迫熱の戦闘を、全て3Dアニメーションで再現

マイクロキャビン®
株式会社マイクロキャビン
〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL.0593-51-6482
インフォメーションダイアル TEL.0593-53-3611

●POWERSKINGDOM　6月11日発売　価格8,800円（税別）
●パペットテイル　7月23日発売　予価7,800円（税別）

パペットテイル

PUPPET TALE

パペットの地へ、ようこそ！

親子で楽しめる、夢いっぱいのアドベンチャー絵本！

マルチなストーリー展開で何度も楽しめるお話！

かわいくてユニークな動物キャラクターたち！

大自然を描いた、きれいな背景グラフィックス！

楽しい仕掛けがかくれてる！

マウス対応

※画面は開発中のものです。

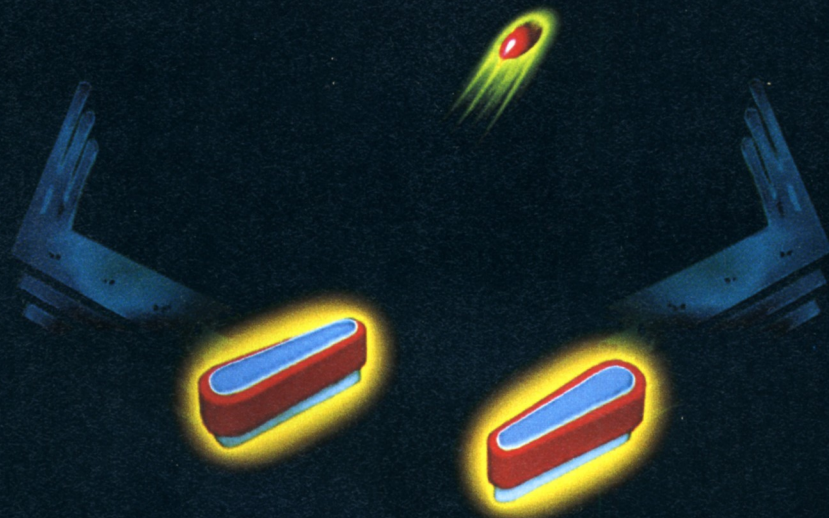
パック・イン・ビデオの3DO対応ソフト

テレビドラマのように動く映像とハイクオリティな3Dグラフィック、CDなみのリアルな音声を自由自在にコントロールし、ブラウン管のなかに独自のエンターテインメント空間を作り上げる夢のマシン3DO。パック・イン・ビデオは、これまで蓄積した映像、音楽、ゲーム制作のノウハウすべてを生かし、3DOでしか遊べない、高品質な次世代ゲームソフトを作ってまいります。

※画面は開発中のものです。

※画面は開発中のものです。

スーパーリアリスティック3Dピンボール

好評発売中

Fire Ball !!

ファイアボール

定価7,800円(税別)
品番 FZ-SJ0801

企画・開発・発売元
日本データワークス株式会社
〒862 熊本市上水前寺1丁目6番54号
Tel.096-385-7007

Japan DataWorks Inc.

3DO

静寂を破る悲鳴

NIGHT TRAP

ナイトトラップ

湖畔の別荘地に何かが起こっている！

静かな湖畔で、５人の若い男女が突然失跡した。
若者たちはマーチン家の別荘に招待された後、
消息を絶っている。この不可解な事件に困惑した警察は、
特別捜査機関S.C.A.T.に捜査を依頼した。
別荘を調査したS.C.A.T.は防犯カメラとトラップによる
奇妙な防犯システムを発見し、
極秘のうちにシステムを外部からコントロールできるように改造、
マーチン一家を監視、全身黒ずくめの怪物・オーガーの出現を待った。
若者が別荘に招待されるこの週末、S.C.A.T.は招待客を
装って女性隊員ケリーを潜入させる作戦にでた…… S.C.A.T.
メンバーとなったキミの任務は
防犯システムを駆使し若者たちをオーガーから守ることだ。

SPECIAL
CONTROL
ATTACK
TEAM

8台のTVカメラとトラップを操作せよ！

こんなかわいい女の子たちを監視するなんて、ちょっとエッチかもしれない……

恐怖がそこまで やって来た！

オーガーがトラップの近くに来ると、センサーがレッドゾーンまで伸びてくる。この時にボタンを押すとオーガーは？

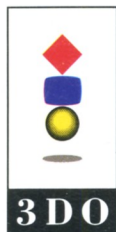
あの世界の話題作
バーチャル・ホラー・ムービー、3DOで登場！

6月発売予定
標準価格：9,800円（CD2枚組）［税別］ 品番 FZ-SJ1951

企画・開発／Digital Pictures, Inc.

発売
ヴァージンゲーム株式会社
〒103 東京都中央区日本橋浜町2-28-1日本橋久松ビル TEL.03-3666-6904

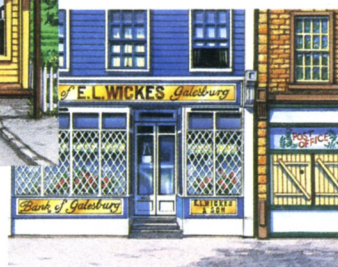
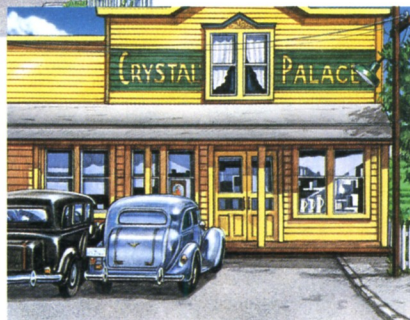
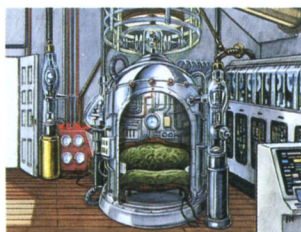
3DO
マンガの世界を変えた巨匠・寺沢武一がマルチメディアの世界も変える!
武 TAKERU
一大冒険活劇「武」、3DOで登場!
作品の魅力をデジタルの世界で
余すところなく表現した
全く新しいタイプの
マンガCD
好評発売中!
かまわねえよ
今はオレはいそがしいんだ
五百両の賞金首を追いかけてる途中なんでぇ
オレはオメエを抱くぞっ
言魂
©1994 Matsushita Electric Industrial Co.,Ltd.
©1993 寺沢武一
©1994 FunProject,Inc.
標準価格 9,800円(税別)
FUN PROJECT, INC.
お問い合せ：株式会社 ファンプロジェクト
東京都中央区日本橋人形町2-33-8 Tel.03-3668-1898
3DO、3DOロゴとインタラクティブ マルチプレーヤーはThe 3DO Companyの商標です。

THE
ザ・ホード
ファンタジー・シミュレーションと
3DOのリアルな融合
HORDE™
王から領土をもらった時から、
主人公の苦難の冒険がはじまった。
アクション・
シミュレーション
襲いかかる魔物(ホード)から、
領土を守れ!
いよいよ7月発売
舞台は中世の摩訶不思議なファンタジー・ワールド。ホードは、村人や家畜、家までも手当り次第に食べてしまう悪食モンスター。君は、主人公のチャンシーとなって、国王から与えられた領土を、塀や壁、魔術兵器を駆使してホードから守り、牛を飼い、村人を集め発展させなければならない。ハリウッドの一流スター、映画スタッフ陣が作りだす驚異の映像体験。3DOは、ついに映画を超えるのか!
アクション・シミュレーション
ザ・ホード
8,800円(税別)
FZ-SJ1853
CRYSTAL DYNAMICS
企画・開発
リスタル ダイナミクスInc.
売元/株式会社バイス
60 札幌市中央区北4条西5丁目
TEL011-272-6771
994 Crystal Dynamics inc.
綿密な戦略!卓越した反射神経!
キミの使命は、苛酷だ!
3DO
O、3DOロゴとインタラクティブマルチプレーヤーThe 3DO Companyの商標です。

時間によって人は裁かれるのではなく、
死によって償うものでもない。
愛によって試され、自らの夢に裁かれるのだ。
しかし、恐れることは何もない。
そのすべてが愛であり、
それ自体がまた夢なのだ…
クルツフォン・エルガー博士

The letter that over came time.

時を超えた手紙

¥8,800（税別）

女性記者ジェリーは、ハイスクール時代からの友人、メイ・エルガーの日記を胸に、はやる気持ちを押さえながら故郷への道を急いだ。その日記にはメイの父親の研究のこと、その研究が複数の組織に狙われていること、いまでは彼女の身にも危険が及んでいることなどが詳しくしたためてあった。バスの窓から見える牧歌的な風景を、いまは楽しむ余裕もなく、ただひたすら早く着いてほしいと願うだけだった。
バスを降り、家までの道を飛ぶような気持ちでたどり着いた彼女が見たものは、巨大な機械の前に横たわる変わり果てた彼女の父親、クルツフォン・エルガー博士の姿だった。

〒665 兵庫県宝塚市中州1-2-24-503 ☎0797-73-3113

好評発売中

3DO
未体験に立ち向かう勇気は、お持ちか。
Virtual Quest
ファラオの封印
3DOの真価が凝集された、体感RPG。
まず、空気感が違う。斧が風を切り、手ごたえと痛みが走る。
すべては音と映像だけで表現され、
文字メッセージはシャットアウト。一歩ごとに緊張感は高まり、
迷路はプレイヤー自身が身を置く現実となる。
――「ファラオが私を呼んでいる」謎の言葉を残して消えた父
その父を追って、ピラミッドに足を踏み入れる。
予言、暗号、モンスター、精霊、罠、そして秘められた運命――
物語はノンストップで展開し、
3DOならではの圧倒的な体感が連続して襲いかかる。
■思わずのけぞる、圧倒的な音と3次元リアルCG映像。
■文字やウィンドーを排し、プレイに集中。
■リアルタイムで進行する、戦闘シーン。
■迷路に交錯する、謎とトラップの数々。
6月25日発売予定・8,800円(税別)
3Dロールプレイング(FZ-SJ1751) ©1994 ASK KODANSHA・SYSTEM SACOM
●3DO、3DOロゴとインタラクティブ マルチプレーヤーは、The 3DO Companyの商標です。●ソフトウェアのタイトル名は、アスク講談社の商標登録です。●ソフトの内容及び発売日は、改良のため変更する場合があります。
アスク講談社
〒162 東京都新宿区下宮比町2-1
TEL.03-3267-7341(代) サービステレフォン03-3268-6070
この広告の記載内容は平成6年6月8日現在のものです。

3DOで体験する、真の恐怖。

30年代初頭。ロンドンの外れに位置する噂の幽霊屋敷の前に立つ、正体不明の見慣れぬ4人の人影があった。
そ知る人ぞ知る、かのゴーストハンターである。ラプラスの魔と呼ばれたあの忌まわしい事件で彼らは出会い、
そして以後、いくつもの怪奇事件を共に解決してきた強者達ゴーストハンター。
ラスの魔とはどんな事件か?」と聞かれるあなた。彼らが手掛けた数々の過去の事件、そして解決するであろう
未来の事件は、またの機会にご紹介いたしましょう。とりあえず今は、彼らと共にギルフォードの館へ。
館の扉を開けるのは、あなた自身です。さあ、真の恐怖へ扉をノックしてください。

ゴーストハンターシリーズ

Ghost Hunter Series

黒き死の仮面

好評発売中!!

FZ-SJ0501

価格¥8,800(税別)

株式会社エム・エー・シー ハミングバードソフト
〒530 大阪市北区曽根崎2丁目2番15号

3DO

3DOで登場！
待望のフルポリゴンによる
アドベンチャーゲーム。

彼の屋敷に足を踏み入れ、
戻ってきた者はいない…。
何より、彼自身がその一人である。

考古学の権威ハウザー博士が行方不明になった。
天才にありがちな奇行だという周囲の声をよそに、
新聞記者アダムスは大いに興味を抱いた。
取材を進めていくと面白いことに、
博士は自らの大きな屋敷の中で行方不明になったのだという。
アダムスはハウザー邸に向かった。
屋敷に入り、彼は博士の日記の断片を見つける。
それが、恐怖と戦慄の序章であることは、
彼自身も知る由もなかった…。

失踪した考古学者の
私邸で展開される
戦慄のミステリーアドベンチャー。

好評
発売中

●3DOだからできた立体感あふれるキメ細かいグラフィック●人物、建物、背景すべてにポリゴンを使用●プレイヤーの感情移入をそそるダイレクトな操作感と滑らかな動き●主人公の視点や俯瞰、広角など多彩に切り替わるカメラアングルと臨場感あふれるサウンド●凝りに凝られたトラップと謎解きが交錯する、結末まで息もつかせぬミステリアスなストーリー●プレイヤー自身が主人公となってスリルと興奮を味わうADVゲーム。

Doctor Hauzer
ドクターハウザー

8,800円
(税別)

株式会社 リバーヒルソフト
福岡市中央区大手門1-1-12 大手門パインビル6F 〒810
TEL.092-771-3217 FAX092-751-5265

HUMONGOUS ENTERTAINMENT,Inc.

3DO

パット パット
ファンパック

ファッティーベア
ファンパック

6GAMES
●マルバツ●ピンボール●チェッカー
●チーズキング●神経衰弱●パズルブロック

5GAMES
●ひっくり返し●陣取り●ゴーフィシュ
●ぬり絵●タングラム

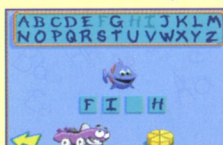
遊びながら学べるよ！
対象●3歳から8歳

8月発売予定

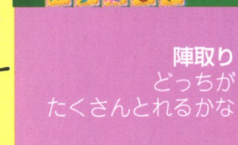
◀パット パット ファンパック
ファッティーベア ファンパック▶

標準小売価格
各5,800円（税別）

HUMONGOUS アドベンチャーシリーズ 第1弾

チェッカー
パットパットに
勝てるかな？

チーズキング
スペルが
わかるかな？

パズルブロック
パズルあわせ
だよ！

ゴーフィシュ
カードをそろえてね

陣取り
どっちが
たくさんとれるかな

ぬり絵
どの色が
好き？

パットパットと
お友達になって楽しく学べます。

パット パット ファンパックには、3歳から8歳の子供向けの6つのゲームが入っています。すべてのゲームは、お子様の成長に合わせて4段階のレベルが選べます。また「チーズキング」ゲームでは英単語の発音とスペルを学ぶことができます。

太っちょクマさんと
遊びながら学習しよう！

ファッティーベア ファンパックには、3歳から8歳の子供向けの5つのゲームが入っています。すべてのゲームは、お子様の成長に合わせて4段階のレベルが選べます。子供たちは楽しく遊びながら、しかも自然に学習する事ができます。

HUMONGOUS
アドベンチャーシリーズ
第2弾

パットパット
ジョインザパレード

10月
発売予定

ファッティーベア
バースデイ サプライズ

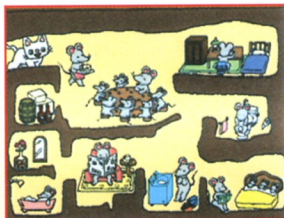
年末年始
発売予定

両製品とも価格未定

Media Vision

発売元・お問い合わせ先：株式会社メディアヴィジョン
総代理店：丸紅株式会社
〒102 東京都千代田区二番町4-5 相互二番町ビルディング5F
TEL.03-3263-0630
10：00～12：00 13：00～17：00/月～金（祝日休）

3DO

このはらがメニュー画面!
あそびたいお友だちをえらんでね。

のはらのどこかには
ねずみさんもすんでるよ!
〈探険コーナー〉

おちゃめなノンタンたちが
くり広げる楽しいアニメーション
〈アルバムコーナー〉

楽しい仕掛けと音が、いっぱい!

やんちゃなきまぐれ気分が、いっぱい!

ここだけのノンタンが、いっぱい!

絵あわせや音遊び、こすって楽しいスクラッチ、そしてノンタンを操ってのはらを探険できるコーナーなど、母と子が、みんながそろってノンタンの世界で遊べるソフトです。

制作・発売元:
ビクターエンタテインメント株式会社
〒150 東京都渋谷区渋谷2-16-1日石渋谷ビル10F
問い合わせ番号 TEL.03-3406-9133

TOKYOファッション・シーンのクリエイターがREIKAを操る。

VIRTUAL PUPPET •REIKA•

●VIDEO CLIP MAKER
プロ仕様にSETTINGされた4台のカメラをリアルタイムに切り替え自分だけのVIDEO CLIPをMAKEする。
DIRECTION VIRTUALISM。

●FASHION MAGAZINE "PEACH"
馬場圭介十シャンタルトーマス。TOKYO FASHION SCENEの最先端をVISUALIZEしたCD-ROM FASHION MAGAZINE BOOK。

●CLUB REIKA (DJ)
モアディープの"Gee"ARRANGEによる"恋の奴隷"を高性能Digital Signal Proccesorを使い∞種の自分だけのVERSIONにデジタルMIX。

●H·A·N·D
デジタルレーベル
H·A·N·D 第一弾!!

●VIRTUAL PUPPET
60cut撮りおろしのREIKAがPLAYERのコントロールで120bpmにあわせ踊出す。
FUTURE VIRTUALISM。

●SING PARTY
"恋の奴隷"をリアルタイムにカラオケ/日本語字幕/英語字幕/唄入りに切り替えIMAGE VIDEOに、カラオケに。

3DO DEBUT CD-ROM
21. AUG. 1994 ON SALE

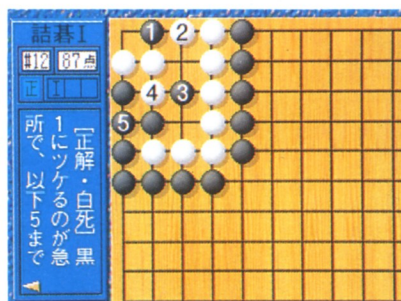
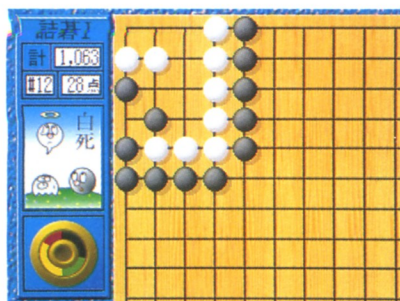
企　　画／H·A·N·D (株)おたのしみ研究所
VOICE/ISDN.03-5458-7290 FAX.03-5458-7291
開発·販売／(株)*KUKI*
TEL.03-3476-8626 FAX.03-3476-8625
〒150 東京都渋谷区恵比寿西2-21-1 ジョワレ代官山B1F

- 商品に対するお問い合せ →VOICE/ISDN.03-5458-7290
- 画面は完成イメージであり、実際の商品とは異なる場合があります。
- 価格未定。
- この広告の記載内容は平成6年6月8日現在のものです。
- 3DO、3DOロゴは The 3DO Company の商標です。

Tokyo Fashion Scene '94
REIKA PROJECT
スタイリスト•馬場圭介
カメラマン•桐島ローランド
メイクアップ•和田吉元
ビジュアル•Ed.TSUWAKI

囲碁タイムトライアル
詰碁Ⅰ

硬軟取り混ぜた四百問、
全て解ければ貴方も高段者。

実戦に即した詰碁問題集を楽しみながら実力を身につけることが出来ます。
秒読み機能で早見え練習、豊富な変化図と解説で問題の深い理解に役立ちます。

株式会社 エマテック
東京都新宿区高田馬場4・4・18　工藤ビル 4F
Tel.03-3364-0611～3 Fax.03-3364-0665 〒169

8月6日発売予定
9,800円(税別)
FZ-SJ2251
開発／発売元：株式会社エマテック

ASCII

3DO

人間らしく考える

長い歴史を持つ思考ゲーム、将棋と麻雀。
人間の代わりにコンピュータに
対戦の相手をさせるためには、
直感やひらめきを含んだ人間の思考を、
プログラムによってどのように再現するかが重要になります。
アスキーの3DO版「柿木将棋」と「麻雀悟空 天竺」は、
強さだけでなく、コンピュータ側に人間らしい思考を
させることに留意して制作されました。
初心者の学習用、また上級者の対戦相手として
幅広くお楽しみいただけます。

柿木将棋

コンピュータの強さは6段階。一手あたりの制限時間も設定可能 1
盤面編集機能。駒落や盤面を自由に設定し、詰将棋もできる 2
棋譜の保存／再現が可能。一手づつの棋譜再生もできる 3

近日発売
価格 7,800円(税別)
企画/開発/発売・株式会社アスキー
©1994 Yoshikazu Kakinoki/ASCII Corp.

麻雀悟空

1 最新最強の思考ルーチンを搭載
2 6ヶ国18人の個性豊かな対戦相手
3 リプレイ機能や指導モードで麻雀の学習もできる

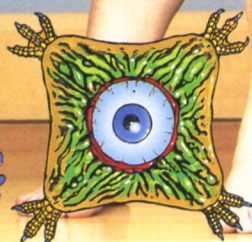
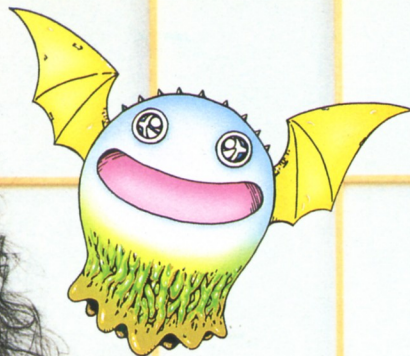
'94年6月下旬発売
価格 7,800円(税別)
企画/開発・株式会社シャノアール　発売・株式会社アスキー
©1994 CHATNOIR,INC.

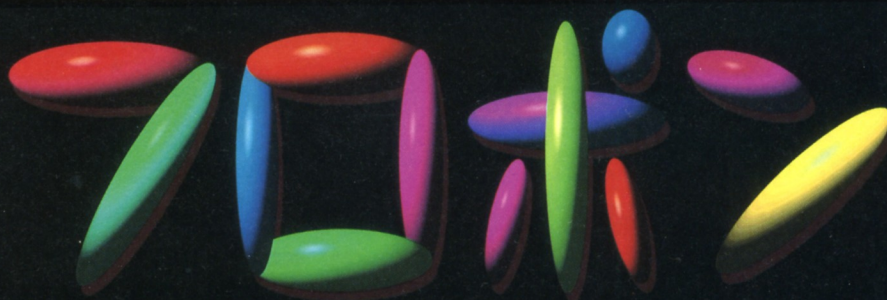
〒151-24　東京都渋谷区代々木4-33-10トーシンビル　株式会社 アスキー

三栄書房

WARP

可愛いヤツほど、甘くない。

3DO

発売日 8月6日[土]発売!

定価 :4,800円(税別)

宇宙から奇妙なヤツらがやってきた。その名は「フロポン」。地球を侵略しようと企むフロポンに3DOで応戦だ!!
卵から成体へと、ブキミに成長するフロポンは、落ちものパズルに新しい面白さを生み出した！対戦モードもオモシロいゾ。
キモチわるいけどカワいいヤツら「宇宙生物フロポン君」で熱くなれ！

3つのおまけが付いて、4,800円(税別)で8月6日大襲来!!!

■開発元：株式会社 ワープ 〒150 東京都渋谷区恵比寿西1-10-8 SUGIYAMA BLD.6F
■発売元：株式会社 三栄書房 〒169 東京都新宿区北新宿4-8-16
■お問い合わせ先：株式会社 ワープ営業部
TEL：03-3780-6504（受付時間13：00〜17：00/月〜金）

MULTIMEDIA TOPIC

マルチメディアトピック

S H O W

おもちゃショー発表の新作タイトル

6月2日〜5日までの4日間、幕張メッセで行われた'94東京おもちゃショーで3DOの新作タイトルがまとめて発表された。

コナミ……3DOへの参入第一弾、『POLICENAUTS（ポリスノーツ）』を発表。アニメーションや実写をふんだんに使用したインタラクティブ・シネマ。開発は、PCエンジンで好評を博した『スナッチャー』を制作したチームが担当する。来春発売予定。

フューチャーパイレーツの『モンタナ・ジョーンズ』。NHKのテレビアニメが素材。ハラハラドキドキの冒険活劇

コナミの『ポリスノーツ』。ロゴを見ているだけで、イメージがわいてくる。詳報は次号を待て

カプコン……他機種で超強力タイトルが近日発売ということもあって、タイトル名こそ発表されなかったものの、年末と来春に1タイトルずつ発売する予定。

タイトー……こちらは、12月にシューティングゲーム、3月にドライブゲームの発売を予定しているという。

トミー……アニメ『幽☆遊☆白書』の格闘ゲームを年末に発売予定。ゲーム用にアニメセルを描きおこして、ビジュアルシーンなどはアニメをふんだんに使用する予定とか。

フューチャーパイレーツ……こちらも人気アニメ『モンタナ・ジョーンズ』を題材にアドベンチャーゲームを制作中。年末発売予定。

EAビクター……サッカーゲーム『Jリーグ　バーチャル　スタジアム』、デモなどにJリーグの映像を使用する予定。発売日未定。

光栄……『信長の野望　覇王伝』『ウイニングポスト』（共に今秋発売予定）『三國志Ⅳ』（来春発売予定）の3タイトル。

ジャレコ……業務用の移植で麻雀ゲーム『スーチーパイ（仮称）』を年末に発売予定。

光栄の『信長の野望　覇王伝』。PC-98をはじめとした他機種からの移植だが、3DO版はアニメーションを多用したり、実写を使用したりして、それまでのものとはかなり違ったふんいきになりそう。※画面はPC-98版です

ジャレコの『スーチーパイ（仮称）』。スーパーファミコン版ではなく、業務用からの移植

バンダイ……『セーラームーンS』を来春発売予定。

ヒューマン……Macintoshから移植の『ベルゼリオン』を年末に発売する予定。

N E W P R O D U C T S

ハードメーカーのライセンシー8社に

松下電器、三洋電機につづき、国内では3社目となるハードウェアライセンス契約を東芝が締結した。東芝によると「カーオーディオの分野で製品化を検討中。今年度中には、発売したい」（東芝　広報室　宮崎靖士氏）とのこと。松下電器や三洋電機のような「家電分野での商品は現在のところ予定はないが、将来的にまったくありえないわけでもない」（宮崎氏）と、3DO市場への本格的な参入には、慎重な姿勢ながらも完全には否定せず、含みを持たせた。

3DO社とハードウェアライセンス契約を結んだのは、今回の東芝を加えて、松下電器、三洋電機、AT&T、サムソン（韓国）、ゴールドスター（韓国）、サイエンティフィック・アトランタ（米国）、クリエイティブ・テクノロジー（シンガポール）の8社となった。なお、サイエンティフィック・アトランタは家庭用通信端末の開発、クリエイティブ・テクノロジーは3DOソフトをIBM-PCのパソコン上で走らせるためのカードの開発を行っている。発売日、価格などはまったく未定。

3番目のハードとして登場が待たれるAT&Tの3DOマシン。ボイススパン技術を搭載し、通信端末としての機能を持つ。日本での発売は未定。写真は今年1月のCESで参考出品されたときのもの

〈ドラベンチャー・ミュージカル　ドラえもん「のび太の恐竜」〉　ドラえもん初のミュージカル。テーマ音楽は、作詞・作曲にアルフィーの高見沢俊彦、歌は神崎ゆう子。物語は、のび太が発掘した恐竜の卵から生まれた、フタバスズキリュウの赤ちゃん、ピー助を仲間たちのいる時代に送り返そうと、タイムマシンに乗って白亜紀へ。おなじみのメンバーを大冒険が待ち受けている。☎7月22日・山形県民会館、23日・郡山市民文化センター、24日・仙台サンプラザホール、25日・石巻市民会館、8月18日・八戸市公会堂（キョードー東北☎022-215-8800）／7月27日・新潟テルサ、28日・長野県民文化会館（キョードー北陸☎025-245-5100）／7月29日・富山市公会堂、30日・石川厚生年金会館（キョードー北陸☎0762-60-0999）／8月4日・八尾市文化会館、5日・吹田市文化会館メイシアター、6日・大阪厚生年金会館（キョードー大阪☎06-345-2500）／8月8日・広島厚生年金会館（キャンディープロモーション☎082-249-8334）／8月9日・香川県県民ホール（デューク高松☎0878-22-2520）／8月12〜14日・中野サンプラザホール（キョードー横浜☎03-3423-8135）／8月16日・北海道厚生年金会館、17日・旭川市民文化会館（ウエス☎011-613-9000）／8月20日・山梨県民文化ホール（甲府音協☎0552-35-3975）／8月23日・鹿児島市民文化会館ホール第一（キョードー西日本☎096-354-2772）／8月24日・福岡市民会館（キョードー西日本☎092-714-0159）／

PSDSカンファレンス

前号で発足をお伝えした『PSDS（パナソニック・ソフトウェア・ディベロッパーズ・ソサイエティ）』は4月25日会員企業などを集めてカンファレンス（会議）を行った。PSDSでは、マルチメディア時代を視野に入れたソフト開発を、放送、映画、映像、音楽、出版、印刷、アーティストなどと共同に行っており、30タイトルが現在進行中。秋から冬にかけて第一弾が発売される予定。

●問い合わせ先：松下電器産業　マルチメディアソフト推進室☎03-5473-8179

（左から）映像新聞社の清水計宏編集長を司会に、シナジー幾何学の栗田政憲社長、ビクターエンタテインメントの小森治信事業部長代理によるパネルディスカッションも行われた

トリップ・ホーキンス氏来日

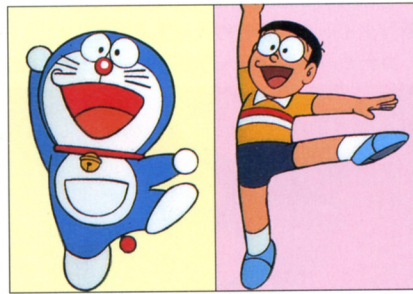
去る5月26日、米国3DO社社長兼会長のトリップ・ホーキンス氏が来日、記者会見を行い「15万台のハードを販売、ソフトは現在200タイトルが制作中」と現状報告。

また、次世代機については「ソニーなど大企業が参入してくることは、光栄に思う。基本思想やスペックなどを聞くと、3DOのやっていることが肯定されている」と発言。そして、「彼らの製品が市場に出るころには、3DOは多くのソフトがすでに出ている」と次世代機市場での優位性をアピールした。

会見の席上、トリップ氏自ら新作ソフトの説明に立った。プレイ中のソフトは「Who Shot Johnny Rock？」

ドラえもんのミュージカル

夏休みは全国各地でリアルを体感できそう。まずは、ドラえもんのミュージカル『ドラベンチャー・ミュージカル』（7月22日〜9月24日・全国23か所）の会場でリアルを展示、このミュージカルのために制作した「ドラえもんのゲーム」がプレイできる。そして、『世界リゾート博・和歌山』（7月16日〜9月25日・和歌山マリーナシティ）と『まつり博・三重'94』（7月22日〜11月6日・伊勢市朝熊山麓）にもリアルのブースを出展する。

問い合わせ先などは、上欄外を参照のこと。

ドラえもんやのび太が舞台せましと、走りまわる。実際に飛ぶタケコプターやCGによる映像など、見どころ満載

S　H　O　W

ビジネスシヨウ'94 TOKYO

5月17日から20日までの4日間、東京晴海の東京国際見本市会場で「ビジネスシヨウ'94 TOKYO」が開催された。

松下電器、三洋電機は共に3DOマシンを展示、とくに三洋電機は、初めて3DOマシンを一般に公開、その独特なデザインが多くの人の注目を集めていた。松下電器のブースでは、プレゼンソフトや商品カタログ、CFなどのビジネス用途のソフトを展示。3DOの利用形態をビジネスという視点からアピール。もちろん、ゲームやフォトCDなども展示していた。

一方、コンピュータ関連のブースでは、PowerPCとペンティアムという新しいCPUを搭載したマシンが各社から発表になり、これらを組み合わせたオフィス環境の提案が中心。また、CD-ROMやテレビを搭載したマルチメディアパソコンの数が増え、『レベルアサルト』や『おばあちゃんとぼくと』などのマルチメディアの代表ソフトがあちこちのブースで展示されていた。ソフトでは、日本アイ・ビー・エムがOS/2に力を入れて展示していたのが印象的であったが、そのほかはあまりパッとせず、ソフトメーカーはつぎのWINDOWS WORLDに力を入れるもよう。

ずらり並んだサンヨー3DOマシン。一般公開日の19・20日には長蛇の列が並んだ

●国内／海外イベントカレンダー（6月8日〜8月7日）

開催日	イベント名	開催場所	問い合わせ先	内　容
6月8日〜10日	ビジネスシヨウ'94 OSAKA	大阪府大阪市住之江区南港北 インテックス大阪	日本経営協会関西本部 ☎06-443-6961	事務機器、コンピュータ関連商品などが集まる総合展示会。東京同様、松下電器、三洋電機も3DOマシンを出展の予定。一般公開日は9〜10日の2日間、入場料は無料。
6月15日〜17日	WINDOWS WORLD Expo／Tokyo	千葉県千葉市美浜区中瀬 日本コンベンションセンター（幕張メッセ）	IDGワールドエクスポ／ジャパン ☎03-5276-3751	Windows関連のハードやソフトを一同に集めての展示会。IBM-PCのハードメーカーが多数出展する。入場料は1500円、3日間共通券は2000円。
6月22日〜24日	Computer Graphics Osaka '94（CG Osaka '94）	大阪府大阪市中央区 マイドームおおさか	日本能率協会関西地域本部 ☎06-261-7151	CGに関する展示会。CGに関連したハードやソフトが一同に展示される。入場料1500円。
6月23日〜25日	1994 Summer CES	Chicago, IL, USA McCormick Place	Electronic Industries Association ☎+1-202-457-8700	家電製品の世界最大級の展示会。3DOもブースを出す予定。次号では、サマーCESの模様を詳細にレポートする。

8月28日・名古屋市公会堂（サンデーフォーク☎052-320-9100）／9月23日・静岡市民文化会館、24日・磐田市民文化会館（サンデーフォーク静岡☎054-284-9999）
〈世界リゾート博・和歌山〉　テーマは、21世紀のリゾート体験。●7月16日〜9月25日、9：30〜21：30（9月5日からは20：30まで）・和歌山市毛見　和歌山マリーナシティ・入場料2800円〈まつり博・三重'94〉　テーマは、新たな"であい"を求めて。●7月22日〜11月6日、9：30〜18：00（9月16日からは17：00まで）、夜間開催9：30〜21：00（7月22日〜8月21の金土日と8月13日〜16日）・三重県伊勢市朝熊山麓・入場料2800円
〈ゴルフゲーム大会〉　6月中旬より、家電販売店を中心にゴルフゲーム大会が全国各地で行われる。ニアピン賞やイーグル賞などの賞品も用意されるそうなので、電器屋さんに行ってみよう！

MULTIMEDIA KEYPERSON

マルチメディア・キーパースン

Interview

アーティスト 原田大三郎さん

PROFILE

はらだ・だいざぶろう　1956年10月21日、福岡生まれ。
85年　坂本龍一とライブパフォーマンス『TV WAR』
89年　映画『ノーライフキング』のCG制作
93年　YMO再生コンサートのビジュアルディレクション、NHK『驚異の小宇宙 人体II 脳と心』アートディレクション
94年　パイオニアLDCより『AL』発売

NHKの『人体II』の編集作業を終え、ほっと息をつくまもなく、アメリカでの会社設立の準備に追われる原田氏にこれからの活動についてお話いただいた。

●

アメリカ・ロサンゼルスに会社を作って、僕だけではなくて、家族もいっしょに7月中には引っ越す予定です。アメリカに行くのは、映画を作りたいから。日本では、CGを使う分野って非常に限られていて、ほとんどはCMくらい。でも、アメリカならワールドワイドに向けた映画が毎年600本以上作られている。そういった映画の仕事をする会社なんですけどね、アメリカのは。まだ仕事とか全然決まってませんけど。

日本ではゲームを作る予定です。『人体』の頃から話はあったんだけど、忙しくて全然進められなかった。本格的なゲームですよ。よく、映像関係のアーティストがゲーム作りました、みたいなのあるでしょ。おもしろそうだけど、ゲーム自体はちっともおもしろくない。僕のは、基本コンセプトやCG自体は僕がやってますけど、ゲームそのものは本職のゲームデザイナーやプログラマにまかせています。やっぱり、餅は餅屋。それでメシ食ってる人のほうがわかってますよね。メディアもCD-ROMじゃなくて、普通のパソコンゲームになる予定。ホント、普通のゲームですよ。

CD-ROMのゲーム、特にMacintoshのものは(Macro Media) Directorで作られたものが多いでしょ。でもDirectorって実はオーサリングツール、プレゼンテーションツールですからね。あれでゲーム作るのはどうかと思いますね。CD-ROMでおもしろいと思ったのは、ピーター・ガブリエルの『XPLORA1』ですね。奇をてらわずに、音楽とビデオクリップが入っている。ところどころにボタンがあって、それを押すとサンプリングの音が出てきたり。夜中にひとりで「遊べる」という感覚ありますよね。CD-ROMって映像なんかでも素材をたくさん詰め込める。そこを活かしたソフト作りに興味はありますね。

3DOについては、ゲームマシンとしてはわからないけど、MPEG（ビデオCDアダプター）に可能性を感じますね。映像のデータベースみたいなものが出てくるとおもしろいと思いますね。

これからやりたいのは、まずはさっきいった映画。要するにCGの仕事を極めたい、というのがあります。具体的には映画をやりたいというのがあるんだけど。

CGのツール、ソフト作りにも興味があるんです。ジュラシックパークって、実写とCGの合成なんかよくできてるなー、と思わせるできなんだけどあれは何のツール使ってるのかって調べたら『Photoshop』なんですよね。もちろん、Photoshopはよくできたソフトだとは思うけど、静止画用のフォトレタッチソフトでしょ。あれで、映画の合成なんかやっちゃった。大変な作業だと思うんです。でも、考えてみたら動画用のそういったソフトがないんですよね。最先端のプロの現場でもそうなんですよ。だから、そういったツール類の開発をやりたいんですよね。とりあえずはPhotoshopのプラグインでもいいからね。

それから、通信系のソフトの開発なんかは準備を進めていますよ。General Magic社の『Magic Cap』なんかホント頭いいな、と思いますよね。日本ではマルチメディアというとCD-ROMばかりが出てくるけど、本当は通信系と合体したしたときが本当のマルチメディアになるんじゃないかと思うんです。近そうなところではテレビと電話が合体するとかね。光ファイバーがないからだめだ、というんじゃなくてとりあえず現在できることを始めようと思うんですよ。

個人的にもパソコン通信はかなり使ってるほうで、チャットとかそういうのはやらないんですが、いわゆるPDSなんかをダウンロードするのが好きですね。Macintoshなんかも市販ソフトだけじゃ便利な環境は作れないんですよね。様々なファイル形式を読むためのビュワーとか、ファイル変換のためのツールとか。

現在のパソコン通信のスタイルを使いつつマルチメディア的なネットワークに変化させていくことはできないかな、と思って実験やら準備やらしてますよ。はっきりいって今一番興味があるのがパソコン通信の世界ですね。パソコンに電源入れっぱなしになる状況が来たらおもしろいと思いますね。現在は端末対ホストという図式だけど、これが端末同士がつながってくると、おもしろくなってくるんじゃないかってね。

●

CGだけでなく、通信系をも含めたマルチメディアを牽引するエンジンになってくれそうな原田氏。今後も日米両国にまたがる活躍を期待したい。

※Magic Cap　General Magic社は日米の有力数社が出資するソフトウェア会社。Magic CapはPDA（パーソナル・デジタル・アシスタント）用のソフトで、煩雑な操作なしにユーザーにかわってネットワーク上で様々な操作を代行するAgentという機能が注目されている。

※Photoshop　米国アドビ社のフォトレタッチ（合成）ソフト。この分野ではMacintosh、Windows、シリコングラフィックスなど様々なプラットフォームで、事実上の標準になっている。

PC-98を始めとしてDOS/VマシンのGateway 2000、Macintosh Quadra 840AV、SGIと世界のパソコンとワークステーション勢揃いの観のある原田氏の仕事場

『Artificial Life』のCD-ROM。Windows、Macintosh両方で動作する。未知の惑星で採集した生命を育て上げるというゲームの形をとった作品集。パイオニアLDCより1万2000円で発売中

All About 3DO

INTERACTIVE MULTIPLAYER
Model HC-21

三洋電機 HC-21（仮称）

8月下旬発売予定、価格未定 ☎0276-63-8783

本誌5－6月情報号でも速報でお伝えした、サンヨー3DOマシンのデザインが正式決定。詳細なスペックや価格、正式な発売日は決定になってはいないものの、期待のニューマシンだ。（文・上野利幸）

サンヨー3DOマシン登場

サンヨー3DOマシンの型番はHC-21（仮称）。どんなスタイルなのかは、次ページでばっちり紹介しているので、発売までの間、穴があくまで眺めるべし。上面パネルのウェーブ仕上げ（横から見ると波うっているのがわかる）と、そこに刻まれた大きな3DOのロゴが特徴的な、シックな仕上がりだ。パナソニックのリアルもそうだが、3DOマシンは他のゲームマシンと違って、上に物が載せられるのがうれしい。何台もゲーム機を持っている人ならわかると思うが、重ねて置けないと、専用に棚を用意しなければならなかったりと、意外に不便なのだ。

さて、本誌5－6月情報号を読んだ人なら、これらの写真を見て「おや？」と思うはず。そう、このHC-21は試作段階までは、フロントパネルに液晶ディスプレイを装備していたのだ。が、そのアイデアはどうやらポシャってしまったもよう。ちょっとオーディオ機器っぽくてカッコよかっただけに残念ではある。これには理由があるようだ。先行して発売されたリアルが、当初7万9800円と発表されていた価格を発売直前、急遽5万4800円と30パーセントも下げた。サンヨーとしてはやはり液晶ディスプレイをつけたかったところであろうが、リアルの価格に対抗するには、どうしてもあきらめざるを得なかったのだろう。

ところで、今のところこのマシンについているのは型番のみ。愛称がないのだ。もっとも、発売時には、このオシャレなデザインにふさわしい愛称がついているかもしれない。

先に、「詳細なスペックは決まっていない」と書いたが、かといってとりたてて心配することは何もない。このマシンもレッキとした3DOマシンであるから、これまでに発売された、そしてこれから発売される3DO専用ソフト、音楽CD、CD-G、フォトCDであれば、どれでもプレイ可能である。

また、拡張端子、スロット類も必要なものはすべて装備されているから、この点でも心配は無用。その上、他社製（現在のところはリアルしかないが）の3DO用オプションとの互換性についても保証するという。

さて、次号では実際に操作して、使用感などについて報告する予定だ。

3DOマシンではおなじみの、ディスクリクエスト画面は、こんな感じになってます

三洋電機 HC-21(仮称)大図解

FRONT VIEW

●電源ボタン
電源のオン/オフを行うためのプッシュスイッチ。押すごとに、電源のオン・オフが切り換わる

●オープン/クローズボタン
押すことによってオープン/クローズが切り換わる。トレイを押してもクローズする

●電源ランプ
電源の投入状態を確認するためのインジケータランプ。電源が入っていると点灯する。ランプの色は赤になる予定

●ディスクトレイ
3DO専用ソフトをはじめ、音楽CD、CD-G、フォトCD、などのCDソフトを乗せるためのトレイ

●コントロールポート
付属のコントロールパッドや、将来発売される予定のマウスやキーボード等を接続するためのコネクタ

●アクセスランプ
各種CDからデータを読み出している時、このランプが点灯(点滅)する。ランプの色は緑になる予定

TOP VIEW

RIGHTSIDE VIEW

●AV拡張ポート
ビデオデータなどの大量のデータを高速にやりとりする際に使用するスロット。おもにビデオCDアダプターを接続

REAR VIEW

●S映像出力端子
S端子つきのビデオモニターやテレビとS映像ケーブルで接続する。コンポジットビデオ出力で接続するよりも美しい

●映像出力端子
いわゆる映像出力端子。付属ケーブル、またはビデオピンケーブルでテレビやモニターと接続する

●RF出力端子
テレビにビデオ入力端子がない場合は、この端子とテレビのアンテナ入力を同軸ケーブルでつなぐ。米国版にのみ付属の予定

●拡張ポート
将来発売される3DO用周辺機器を接続するためのポート。どんな周辺機器が出てくるか楽しみだ

●電源コード
家庭のコンセント(100V)に差し込む。電源周波数は50Hz/60Hzのどちらにも対応。AVタップなどですっきり接続

●音声出力端子(右/左)
オーディオ出力はステレオ。赤がR(右)、白がL(左)だ。テレビやオーディオアンプと付属のケーブルで接続

発売間近！

ビデオCDアダプター活用ガイド

7月発売予定・2万9800円

ビデオCDアダプターの発売が本誌発売後の7月に迫った。前号ではビデオCDアダプターの概要を紹介したが、今回は実際のリアルとの接続方法や、活用法、ソフトメーカーの反応などをお伝えする。

念のため、もういちどビデオCDアダプターの何たるかをおさらいしておこう。

リアルをはじめとする3DOマシンには、シネパックと呼ばれるソフトウェアによる動画処理機能が備わっているが、実際に見てみるとわかるように、クオリティがいまひとつといった観が拭いきれない。とくに動きの静かな場面ほどレゾリューションの粗さが目立つのだ。これは、シネパックが「動きの滑らかさ」を重視した方式であるため、そのぶん画質を犠牲にしてしまうからである。

ゲームのデモに使うアニメーション程度なら十分だが、本格的なビデオ作品となると、シネパック以上のクオリティが必要なのだ。

そこで、ビデオCDアダプターの出番。

これは、MPEG1（エムペグワン）という方式によって圧縮された映像・音声データを収録したビデオCDを、ハードウェアによって再生する装置。リアル右サイドのAV拡張ポートに接続することにより、ビデオCDソフトの再生を可能にするものだ。そのクオリティは家庭用VHSビデオに匹敵する。なお、このアダプターをつけたところで、これまでの（シネパックを使った）3DOソフトがよりきれいに映るようになる、ということではない。あくまでもビデオCDソフトとアダプター対応の3DOソフトを再生するためのアダプターなのだ。

さて、このビデオCDというシロモノ。耳慣れない言葉であるが、それもそのはず。これまではおもに業務用カラオケに使われていたものなのである。しかし、リアル＋ビデオCDアダプターや民生用ビデオCDプレイヤーが出てきたおかげで、ソフトもぼちぼち出始めてきている。現状では、レーザーディスクソフトや普通のビデオソフトのタイトル数には足元にも及ばないが、今後ビデオCDが普及していけば、数多くのソフトがリリースされるだろう。

ソフトメーカー各社へのアンケート結果を見てみても、すでに「発売中」、年内発売可能かどうかは別にして「検討中」というメーカーが64.3パーセントも占めていることがわかる。また、「予定なし」の中には、「ハードの普及状況によっては発売もありうる」という条件付きのメーカーも数社あった。

このあたり、映像付き音声5分＋音声20分という中途半端な仕様だったためにあまり普及しなかったCD-V、盛り上がりに欠けたCD-Iの轍（てつ）を踏みたくない、という心情が伝わってくるところではある。が、ビデオCDの場合、12センチのコンパクトなCDにまるまる74分（最大）もの映像＋音声が入るのだから、たとえばミュージックビデオクリップ集などには最適なメディアだと思う。

また、リアル＋ビデオCDアダプターの組み合せなら、ただのビデオ再生以外にも、ゲームとからめた使い方もあるはずだ（アンケートにご協力いただいたメーカーの中にも、そういったソフトを企画中という回答があった）。もっとも、実際にビデオCDアダプターを使用した3DO専用ソフトの開発に入っているところは日本のソフトハウスのなかにはなかった（4月27日現在）。せいぜい、「研究中」「情報収集中」というところで、ビデオCDアダプター対応ソフトの年内発売は難しそう。

なお、現在発売されているビデオCDは、『テイチクビデオCDカラオケ音多倶楽部』、『コロムビアビデオCDカラオケ音多ベスト10』『ビクタービデオCDカラオケ音多ベスト・コレクション』のみ。今後発売されるものには、『JR特急』『楽しい漢字』（テイチク）、『カラオケ音多ベスト』（日本クラウン）、『世界名作アニメ、知育しつけ、図鑑等』（サンリオ）などがあるが、当面は、万民受けするカラオケソフトがメインとなりそう。ビデオテープじゃ頭出しが面倒だし、レーザーディスクじゃ大げさすぎて恥ずかしい（？）カラオケもまた、ビデオCDに適したソフトのひとつといえよう。

ビデオCDアダプターの取り付けは、限りなくカンタンなのだ

ビデオCDアダプターをリアル右サイドのAV拡張ポートに接続し、ネジを手できっちり締めて固定する

ビデオCDアダプターにACアダプターをつなぐ。できれば、リアル側から電源を供給してほしかったのだが

これで、完成。リアルとビデオCDアダプター合わせて、つごう2個のコンセントは電源タップなどでうまく処理しよう

CDソフトメーカー・ビデオソフトメーカーに緊急アンケート

当編集部では、ビデオCDソフトについての緊急アンケートを行った。その集計結果は右のとおり。

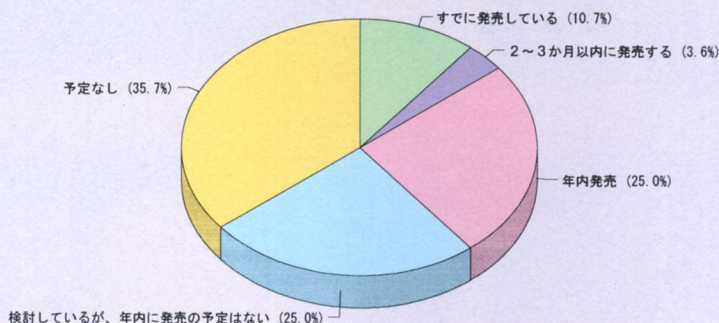
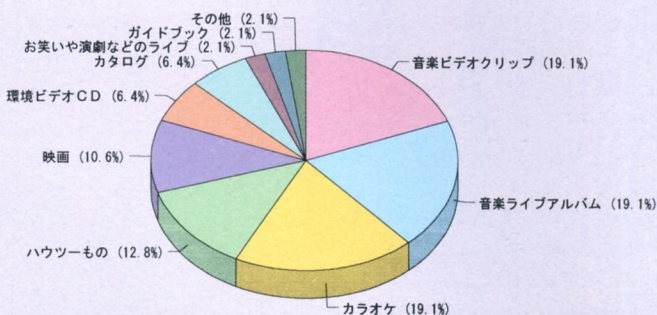
発売を検討しているメーカーは6割強と、ビデオCDへの関心の高さを表している。

また、内容に関しては、ビデオクリップやライブビデオ、カラオケといった音楽系がほぼ半数を占めた。対照的に、映画やアニメーションの比率が少ないのは、1枚につき最大74分という収録時間の問題や、高品位テレビ時代に向かう時世、また、CS、BSなどのペイテレビやCATV、さらに次世代デジタル多チャンネル放送などとのすみ分けの問題が解消されていないためだろう。

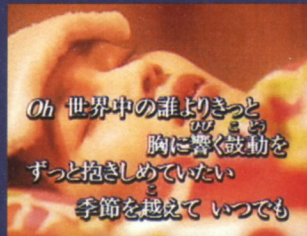
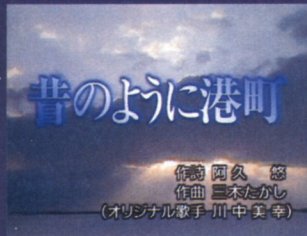
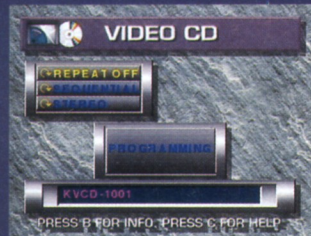
価格については映画タイトルで5000〜5500円という意見が20パーセント強と多く、ついで、3500〜4000円(15パーセント)、4000〜4500円(13.3パーセント)となった。音楽ビデオクリップ、8センチビデオCDはそれぞれ3500円〜4000円、1500〜2000円という意見が大半。

●アンケート回答メーカー

アスク講談社/アルファレコード/イースト・ウェスト・ジャパン/IMAGICA/角川書店/キングレコード/KUKI/サンリオ/小学館/松竹/テイチク/電通プロックス/東芝EMI/東宝/徳間ジャパンコミュニケーションズ/にっかつビデオ/日本クラウン/日本コロムビア/日本テレビビデオ/日本総合テレビ/パック・イン・ビデオ/バップ/ビクターエンタテインメント/ビデオ・パック・ニッポン/フォーライフレコード/フジエイト/ポニーキャニオン

ビデオCDタイトル発売予定

ビデオCD化するジャンル

そこで一発、自宅カラオケボックス化計画発動だ。

用意するものは、リアル+ビデオCDアダプター、テレビ、ビデオCDカラオケソフト。それに、「ライン入力」と「マイク入力」を備え、かつ、「マイクミキシング機能」を装備したラジカセやミニコンポ、マイクだ。マイクミキシングとは、ほかのソース(CDやライン入力)とマイク入力をミックスして出力してくれる機能のこと。つまり、リアルのオーディオ出力を前述のラジカセやミニコンポのライン入力に、マイクをマイク端子に接続して、本格派カラオケシステムを構築しようというのだ。

とりあえず、カラオケ三昧の日々を送りつつ、ビデオCDソフトタイトルの充実を待とうではないか。もっとも、カラオケとはいってもオリジナルボーカルも入っているのでちょっとしたビデオクリップのノリもあるのだ。もちろん、新作タイトルは逐次本誌誌上で紹介していくので乞うご期待!

ビデオCDでも、他のCDのようにプログラムやヘルプ機能がつく(画面は開発中のもの)

「テイチクビデオCDカラオケ音多倶楽部」(5枚組2万2500円)より

「コロムビアビデオCDカラオケ音多ベスト10」(3200円)より

「ビクタービデオCDカラオケ音多ベスト・コレクション」(50枚組27万5000円)より

REAL単体だけじゃつまらない！

周辺機器活用ガイド

憧れのリアルを手にしたのはいいけど、それでおしまい？　この世の中には、せっかくのリアルを活かすためのナイスな周辺機器がいろいろ出回っておるのだ。ここではそれらをドーンとご紹介。

驚異の薄さだフラットビジョン

カラーフラットビジョン（TH-14F1）・28万8000円

今までのテレビといえば、画面の大きさに比例してどんどん奥行きが長く、どんどん重くなるのが常識だった。14インチのパーソナルテレビでさえ、それなりの奥行きを持っている。これは、ブラウン管の構造からいって、しかたのないことだった。かといって、液晶ではまだ残像の問題や斜め方向からの視認性に改善の余地があるので、これも今のところは遠慮したい（強誘電性液晶なるものが開発されたので、近い将来には実用的な大画面液晶テレビが誕生するかもしれないが）。

それでなくても狭い部屋をテレビに占領されちゃかなわんと、こんな驚異の薄型テレビが誕生したのだ。

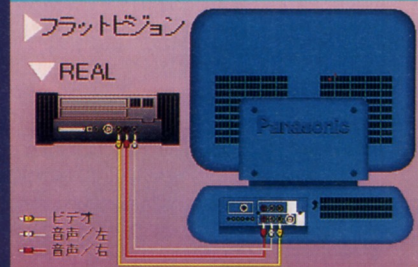
右の比較写真でもわかるように、同じ14インチのテレビでありながら、こんなにも違う、違いすぎる！

上部の厚みは約9.8センチ。ベース部分でも、26.2センチだ。これまでは考えられなかったが、これならちょっとした出窓にもちょこんと置いておける（ただし、直射日光にさらすと故障の原因になるので注意）。これだけ薄いと、さも軽そうにみえるが、さすがにブラウン管を使っているだけあって、残念ながらそれほど軽くはない（16.2キログラム）。

「ブラウン管を使っている」と書いたが、なぜブラウン管を使っているのにここまで薄くできるのか？　答えはかんたん。冒頭にあるようにブラウン管は「画面の大きさに比例して、奥行きが伸びる」。ならば、小さなブラウン管を寄せ集めて作れば、薄くなるじゃあないか！　という、まさにコロンブスの卵的発想で作られているのだ。もっとも、単純につなぎ合わせただけでは、つぎはぎだらけのみすぼらしい製品になってしまう。相当な研究開発を経て産まれたこのテレビはつなぎ目なんかは当然見えないし、副産物として、画面表面がまさにまっ平ら。そのフラットさは液晶テレビと見まごうばかりだ。もちろん、液晶ではないから、残像もないし、斜めからでもちゃんと見える。

とにかく、スカしたテレビである。カッコイイのだ。未来派野郎には絶対に持っていて欲しいテレビだ。ついでにいえば筆者もキョーレツに欲しい。

クールで精悍（せいかん）なフォルム。正面には主電源スイッチと電源ランプしかないのでテレビとはとても思えない

背面にあるのは、アンテナ端子、ビデオ／音声入力端子、モニター出力端子など、シンプルながらも必要十分だ

リアルとの接続はリアル付属のケーブルで、背面のビデオ／音声入力端子に接続するだけだ

めざせ体感マシン、サブウーハーシステム

サブウーハーシステム(RP-WA2)・2万3500円

業務用アーケードゲームマシン、いわゆるゲーセンマシンのトレンドは3D化と大型化。リッジレーサーやバーチャファイターなどに圧倒された人も少なくないはずだ。しかし、天下の3DOなら、3D処理はソフトハウスさえやる気になってくれればかなりのことができることを数々のソフトが立証してくれた（裏を返せば、もっとがんばって欲しいソフトハウスもあるってことだが)。

しかし、ゲーセンの年間300パーセント(想像)の割合で肥大化していく筐体のほうは、マネしようにもできないし、したくもない(リッジレーサーのシートで寝食するのもいとわないという奇特な輩は別だが)。でも、あの体感マシンの快感は忘れられない……。

そんなあなたにゃ、コレです。

3DOとテレビの間に接続するだけで、超低音ズビズバサウンドが自宅に居ながらにして堪能できる、『サブウーハーシステムRP-WA2』。ただのサブウーハー（メーカーによってはスーパーウーハーなどとも呼ばれる）なら、これまでにも多数発売されているが、RP-WA2が他のものと決定的に違うのはクッションスピーカーが付属している点。

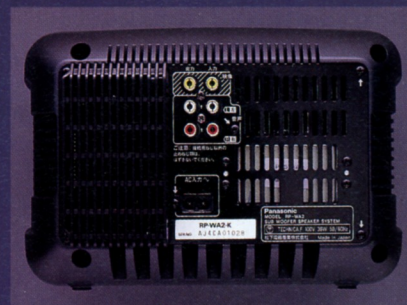
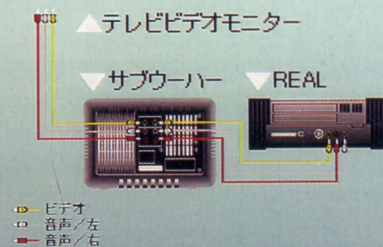
このクッションスピーカーに空気を入れ(かなりの量の空気が入るので、肺活量に自信のある人以外は、玩具用や自転車用の空気入れを使うのが賢明)、サブウーハーユニットと接続。ソファなどの背もたれにセットすればあら不思議、ゲーセンで味わったような体感気分が味わえるじゃございませんか。

体感の源、クッションスピーカー。サイズは385×575×80ミリ（幅・奥行き・高さ）

サブウーハーとクッションスピーカーの音量調整はひとつのボリュームで一括して行うため、「サブウーハーを小さめに、クッションスピーカーをもっと効かせたい」といった細かな調整はできないが、かわりに価格はお手頃。リアルとの接続を前提に設計されているため、セッティングもお手軽だ。

実際に試用してみたが、爆発シーンやエキゾーストノイズなど、低周波成分の多い場面での効果は絶大。このシステムを使ったときと、そうでないときとでは、別のゲームに思えるほどだ。逆に、普通のテレビを見るときには効果が薄い。徹子の部屋や、ニュースなどトーク中心の番組では、ピクリともしない(低音がないんだから当り前だが)。もちろん、質の良い音楽番組やライブビデオ、映画などなら威力を発揮することは間違いない。

欲をいえば、クッションスピーカー接続ケーブルをもう少し長くしてほしかったところ。延長ケーブルを買えばいいんだけどね。

275×193×328ミリ（幅・奥行き・高さ）の小柄なボディから、バズーカのような重低音サウンドを発射するのだ

背面にはAC入力端子、映像　音声入力、映像　音声出力端子が並ぶ。各種の接続方法に対応可能だ

ゲーム用として使うだけなら、リアルとテレビの間に接続すればいい。AV機器との接続は取説を参照すべし

マルチプレイヤーゲームの友、増設パッドもお忘れなく

増設用3DOコントロールパッド(FZ-JPIX)・3980円

1人でゲームに没頭するのも楽しみ方のひとつだが、みんなでワイワイ遊ぶのもまた、違った味わいがある。

そこで、用意しておきたいのが、増設用コントロールパッド。マルチプレーヤー対応ゲームもそろえておけば、ふいの来客時の接待ゲームに万全な体制が整う（それほど大げさなもんじゃないか)。

御存知のとおり、3DOには8つまでのコントロールパッドが接続可能だ。

パッドは、ディジーチェーン（数珠つなぎ状）接続するのだ

対戦ゲームといえばウルトラマンパワード

©円谷 ©BANDAI

3DOでフォトCD三昧

フォトCD活用ガイド

自分で撮った写真が長期間変色なしに保存でき、さらに3DO+テレビで気軽に見られるフォトCD。この5月からは、日本でもフォトCDポートフォリオが仲間に加わるなど、フォトCDワールドはこれからも広がるのだ。

フォトCDとは、普通のカメラで撮影した写真をデジタルデータ化して、CDに記録したもの。一般家庭用のフォトCDマスターや、さらに高画質で記録できるプロフォトCDマスターをはじめ、目的や用途に応じた各種タイプが用意されている。作り方もいたって簡単。フォトCDサービスを行っている写真店に撮影済みのフィルムを持ち込むだけという手軽さなのだ。

そして、このフォトCDを見るには、これまでフォトCDプレイヤーが必要だった。が、すでにご承知のとおり、リアルなどの3DOマシンでも、このフォトCDに対応。手持ちの3DOマシンにフォトCDを放り込めば、すぐさま写真がブラウン管に映し出されるというわけだ。

ところで、この5月から、フォトCDポートフォリオ（以下、ポートフォリオ）というサービスが開始された。前述のフォトCDマスターやプロフォトCDマスターでは、単に「写真をCDにしただけ」でしかなかったのだが、このポートフォリオでは、写真に加え、ナレーションやBGMといったサウンドと、パソコンなどで描いたイラストが記録できるようになった。また、メニューによるブランチング（分岐）を行うこともできる。つまり、フォトCDマスターでは順番に、あるいは何枚目かを指定して写真を見ていたのに対し、ポートフォリオでは、（作り手があらかじめメニューを作っておいてくれさえすれば）メニューを選択するだけで、好みの写真が楽しめ、また、同時に音も再生されるのである。

ちなみに、ポートフォリオディスク1枚には、写真だけなら700枚、サウンドだけなら60分収録可能。実際にはこれらの素材を組み合わせて構成することになるので、写真350枚＋音声30分といった組み合わせになるだろう。

ここまでできれば、3DOの本格的なゲームにはかなわないものの、アドベンチャーゲーム程度なら十分作れる。また、これまでなにかと手間がかかったマルチメディアタイトルも低コストで作成できる。

というわけで、早速フォトCDの総本山であるところの日本コダックから、ポートフォリオソフト2タイトルが発売となった。

ひとつは、『写真の構図』（イーストマン・コダック編集）。単刀直入なタイトルどおり、写真を撮る際に重要な構図についての知識を身につけるためのソフト。「写真なんか写ってればそれでいいじゃん」という意見もわからなくはないが、自分で見るだけならいざしらず、他人にも見せたいというならそんなワガママは通用しない。そんな写真は、ダラダラ回しっぱなしで撮った、たとえようもないほどつまらないホームビデオ（しかも、アングルが不安定なので見ているだけで酔って気分が悪くなってくるやつ）よりタチが悪いし、そもそも無礼だ。

最近のカメラはピントも露出も勝手にこなしてくれるので、結局、写真の出来不出来を決めるのは構図だけであるといっていい（もちろん、プロはオートじゃ表現しきれない微妙な光の加減までをも追究するのだが）。このソフトで構図の基本原理などを学べば、比類

●写真の構図

フルオートカメラ全盛のご時世だが、構図決めだけは永遠にオートになることはないだろう。目の前の風景をどう切り取るかは人間が判断するしかないのだ（日本コダック・3800円）

入門編、テクニック編からなり、テクニック編では、三分割法、バランス、フレーミングなどの各種技法について学べる

●野上透写真展・名士悠遊～顔で綴る時代史～

野上透氏による写真集。検索方法が充実していて、見たい写真がすぐに呼び出せる。時代史というと難解そうだが、黒柳徹子や永六輔といったおなじみの顔も（日本コダック・4800円）

ほとんどの写真がモノクロだが、コントラストが絶妙で、下手なカラー写真よりかえってリアリティーがあるから不思議

フォトCDソフト購入時には、ここに注意!!

下に並んでいるのはフォトCDマスターによるフォトCDソフト。ポートフォリオと違って音は出ないが、純粋に鑑賞目的で買ってみてもおもしろい。1884年から1988年まで、100種のクラシックカー写真を収録した『クラシックカー100』や、エキゾチックで美しい花を集めた『Flowering Plants100（顕花植物100）』など、テーマ別に編集された興味深いタイトルが多い。実は、フォトCDマスターソフトには「鑑賞」という目的以外にも、パソコンによるDTP（デスクトップパブリシング）のための素材、という意味合いがあるため、このようなテーマ別編集となっているのだ。

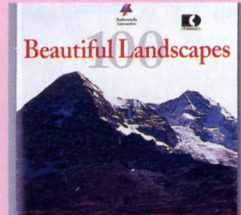
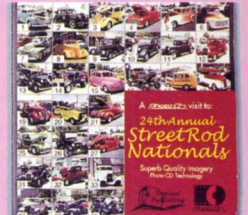
なお、注意したいのが「フォトCDのロゴが入っていても、3DOでは再生できないソフトがある」ということ。パソコンでの使用を前提に作成されたソフトの中には、3DOで読み取れるフォーマットとは異なる形式で記録してあるものがあり、これらの盤は、3DOに入れたところで、すぐに吐き出されてしまうのだ。3DOで再生可能かどうかを外見だけで判断するのは難しい。最近では、東京秋葉原を中心にCD-ROM専門のショップも増えてきて、こういった輸入ソフトが買いやすくなった。それでもマニュアルは英語だし、メーカーの保証も受けられないことが多い。パソコンのCD-ROMにくらべて、フォトCDは種類も量も少ないので、ショップの店員さんもすべてが詳しい人ばかりではない。購入の際には、「3DOで再生できるか」「再生できなかった場合返品可能か」を必ず確認すること。なお、下のソフトはすべてリアルで再生できることを確認した。

Ⓣ=T・ZONE☎03-3257-2650／⊗=メディアパレット秋葉原☎03-3255-3036

KODAK Photo CD Access Plus Software（4800円Ⓣ）

クラシックカー100（4800円Ⓣ）
※日本版は塚本吉彦事務所（☎03-5950-0788）から発売

Flowering Plants 100（3600円⊗）

Beautiful Landscapes 100（3600円⊗）

24th Annual Street Rod Nationals（4800円⊗）

なき撮影技術の向上がはかれるはずだ。

次は『名士悠遊～顔で綴る時代史～』（野上透作）。こちらはグラフジャーナリズムの旗手、野上透氏が30年間撮りつづけた人物写真集。芸能、スポーツ、小説家、政財界人等々、幅広いジャンルの人物を撮影してきた氏のライブラリから選りすぐった、66枚（81人）を紹介。語りはＦＭ番組ジェット・ストリームでおなじみの城達也氏が担当している。

このソフトも、ポートフォリオの特徴を活かし、「撮影年代順」「50音順」「ジャンル別」など、各種の方法でアクセスできるようになっている。

日本コダックからリリースされるのは、とりあえずこの２作品だが、今後も続々登場する予定。また、その他のメーカーからもポートフォリオタイトルが発売されるとのこと。

フォトCDポートフォリオについてのインタビューに応じてくださった、日本コダックの方々。右から二関元秀氏（コンシューマーイメージング事業部・企画部・フォトCD課）、杉渓言久氏（コンシューマーイメージング事業部・新規事業開発室）、村井啓一氏（広報宣伝室・広報課）

右下の写真は、そんなサードパーティのポートフォリオタイトル『ニングル』（倉本聰作）。同名の写真集（主婦の友・4200円）、ビデオ（ポリスター・発売日、価格未定）に続く、メディアミックス第３弾。作者の倉本氏は『北の国から』などで著名な映画監督。作品には、自然ややすらぎといった、現代人がなくしてしまったものをニングルというちいさな人間を通じて、思い出してほしいとの思いがこめられている。現在、ビデオ作品を元にポートフォリオ化が進められている。

さて、このポートフォリオ、当面は（コストや著作権の問題から）業務用途向けのサービスに限定される。

・従来のスライドのかわりとして、（部屋を暗くせずとも使える）企業内プレゼンテーションに用いる
・小中学生向けの学校用教育ソフト
・百貨店、通信販売などの商品カタログ
・トラベルカウンターでの旅行、観光案内
・不動産業者の賃貸住宅案内
・アーティスト本人の写真やイメージカット、歌詞などが入った音楽CD

といった内容のものが考えられる。

なお、時期は未定ながら、コストや著作権の問題がクリアされれば、個人用途のポートフォリオサービスが開始されるという。

つまり、将来は自分で撮った写真を活用し、音楽やナレーションを加えて、自分だけのポートフォリオソフトの作成が可能になるということだ。クリエイターの想像力次第で、その可能性が無限に広がるポートフォリオ。今後の展開が楽しみだ。

●倉本聰・ニングル

北海道の森に住むといわれる体長15センチほどの人間「ニングル」を通じて、人間に対する森の警告が描かれる。倉本聰作、ナレーションは大竹しのぶ（グラムス・７月発売予定、価格未定）

The Story of 3DO

3DOのゲームソフトでは、国内で開発されたソフトがアメリカでも好評を持って迎えられるケースも多いが、それ以上に多いのがアメリカで発売されたソフトが日本語化されて大ヒットするケース。機種が違うパソコン同士なら「移植」という言葉が使われるが、3DOの場合、機種は同じで言葉だけを置き換えるのでLocalize（ローカライズ）という。今回はこのローカライズにまつわる話である。

ローカライズの現場

英語版ソフトを日本で売る形にする

現在『トータルエクリプス』、『クラッシュ・アン・バーン』など英語版のタイトルが日本語化されて国内発売されるケースは3DOの場合、非常に多い。3DOそのものが国際的な規格で、同じソフトを世界中で売るのを前提に作っているのだから当然といえば、当然で、だからこそ通常のゲーム機では考えられないような大予算のゲームも出てくる。

同じ機種だからプログラムそのものは同じものが使われるわけで、この点では、例えばIBM-PCマシンのゲームを日本のPC-9801シリーズに「移植」するよりは数段楽になることは予想できる。しかし、言葉を移し換える、という作業は考えるほど簡単な作業ではない。今回は、今号でも紹介している『ザ・ホード』をローカライズした北海道のバイスに取材、ローカライズとはどんな作業なのか、どんな問題があるのかを考えてみよう。

バイスというメーカーの名前はかなりのゲームマニアでも聞き覚えはないに違いない。それもそのはず、自社ブランドでゲームソフトを出すのは、『トータルエクリプス』、『クラッシュ・アン・バーン』、『ザ・ホード』など3DOソフトが初めて（Macintosh用の『Touch the Music by CASIOPEA』というマルチメディアタイトルで名前を知っている人もいると思うが）。だが、これがビー・ユー・ジー（BUG）となると話は別。Macintoshをいじったことのある人ならモニターやビデオカードのブランド名として記憶している人も多いのではないだろうか。BUGとバイスは実はほぼ同じ会社。BUGがシステムハウスなのに対し、バイスがマルチメディアのソフトハウスということで、新会社、新ブランドにしたということらしい。BUGは1977年、当時北海道大学の学生であった現社長の服部氏が個人で創立、以来着実に成長し続け、最近ではMacintosh関連のソフト・ハードにわたる業績を積み続けている。実際、Macintoshに関するノウハウでは日本では右に出るものはないといわれている。現在の社員数は約130人、そのうち60%がエンジニアという技術主導型の会社である。

3DOのソフト開発を手がけるようになったのも、3DOの開発環境がMacintoshと深く結びついているのが大きなきっかけらしい。だが、ローカライズ、日本での販売、という道筋はかなりドラマティック。何と、今年1月のCESでプロデューサの磯氏がクリスタルダイナミクスと接触、その足でカリフォルニアに行き仮契約、2本を日本での3DO発売にあわせて3月26日に発売するという快挙を演じたのである。全ての材料が揃ってから納品までに10日。まさに離れ業。当の磯氏も「綱渡り」と形容する。だが、そんなことができるのも、高い技術力と豊富な経験を持つ同社ならではのこと。

札幌市郊外のテクノパークに立つBUG本社社屋。すぐ隣にはキタキツネや野ウサギもいる原生林が広がる好環境

株式会社バイス／マルチメディア推進室長（株式会社ビー・ユー・ジー／マルチメディアプランナー兼務）磯真査彦氏

3DOソフトのローカライズの流れ

英語版オリジナルソフト
- マニュアル日本語化（翻訳してデザインを変更するなど）→ 日本語版ソフト
- テキスト日本語化（画面の文字を翻訳）→ 文字差し替え → 再構成（プログラムを整理して部分的に作りかえる）→ 日本語版ソフト
- セリフを日本語化（映像のセリフを翻訳してアテレコ）→ セリフ吹き替え → 再構成 → 日本語版ソフト

3DOだから映像のセリフの吹き替えも多い

ローカライズの手順としては前ページの図を参照されたいが、プログラムそのものは共通でも、3DOソフトの場合大きな問題として生音でセリフが入っている場合が多いことが意外にネックになる。特に、『ザ・ホード』などのように随所に映画的な演出が凝らされているゲームの場合、外国映画をテレビ放映用に日本語吹き替えするのと同様の手間とノウハウがいる。『ザ・ホード』では主人公のチャンシー役をアメリカのテレビ番組ではお馴染みのカーク・キャメロンという役者が演じており、日本語版の吹き替えには、このキャメロン役を専門に吹き替えている鳥海勝美という声優さんを起用している。俳優の顔が記憶に定着している場合、違う声優を起用すると、妙な違和感が残る場合がある。それを避けるための配慮である。

また、『ザ・ホード』のムービーシーンはギャグ的な要素が強く、これを日本語でも笑えるセリフに置き換えるのもそう簡単な作業ではないはずである。右に掲げたのは、冒頭部分の会話。万事この調子で進んでいくのだ。

文字に関しても、問題は尽きない。映像に重ね合わせて、プログラムで文字を出している場合はそれを日本語化し、文字数やタイミングを調整しながら表示するという手順でいいのだが、圧縮済みのムービーそのものに英文のテロップが含まれている場合など、極端な話、再度アナログ映像からの圧縮作業をやり直すといった手間のかかる仕事になることもあるそうだ。こうなるとはっきりいって作りなおしと変わらない。

『The Horde』の始めの映像部分からセリフを抜粋

(Chauncey)
Your Majesty-ship, your Majesty!!
(Evil High Chauncellor)
The King! The boy is attacking the King! Guards! Guards!
(Chauncey)
Your Majesty-ship, your Majesty!!
(Evil High Chauncellor)
You dare attack the King!
(Chauncey)
No!
(Evil High Chauncellor)
For THIS I will see you die... slowly
(Chauncey)
No!
(Good King Winthrop)
Nonsense! The lad saved my life! What is your name boy?
(Chauncey)
Ah, Chauncey, sir... m-m-my Lord... your Highness, sir

↓

チャンシー　:陛下、陛下!!
大臣　:ぬ! 陛下!? 小僧が王陛下を襲っているぞ! 衛兵! 衛兵を呼べい!
チャンシー　:陛下、陛下ぁ!!
大臣　:こやつ、大胆不敵な!
チャンシー　:違います!
大臣　:覚悟せい! 間違いなくお前は死刑だ!
チャンシー　:誤解です!
ウインスラップ王:まて大臣!! この少年は私の命を救ったのじゃ! そなたの名前は?
チャンシー　:あ、あの、チャンシーと、も、申します。……と、殿……あっ陛下

映画的な演出が随所に見られる『ザ・ホード』

日本語吹き替え版収録風景

ユーザーサポートも大事な仕事のひとつ

首尾よく、ローカライズして発売にこぎ着けても、そこで終わりではない。ソフトにはユーザーサポートが付き物である。バイスの製品に関しては、バイスサポートセンターがユーザーサポートを受け持っている。

内部資料はもちろんあるものの、実際に攻略した人でなくては答えられない質問は多い。今回取材に応じてくださった今多氏も『トータルエクリプス』を即攻略、全国のユーザーからの質問に答えている。

質問の内容はもちろん多岐にわたるが、攻略本の存在に慣れきっているユーザー、つまり、自分で攻略法を発見しながら進んでいくというよりも、ソフトと一緒に攻略本を買う、といったようなユーザーも多いそうだ。

また、CD-ROMという媒体が現在のところまだまだ一般家庭では普及しているとはいえないため、CD-ROMの扱いにユーザーが慣れていない、といったところからくるトラブルも多いようである。特に、音楽用のCDの扱いに慣れている若い人ならともかく、そうでない人には、円周に沿ってディスクを拭いてはいけないなど、いちからコーチしなくてはならないわけだ。

バイスサポートセンターの的場輝明氏。北海道におけるMacintoshの草分け的存在

バイスサポートセンターの今多智仙氏。『トータルエクリプス』の裏の裏まで知り尽くした男

バイスによりローカライズされた『クラッシュ・アン・バーン』。意外にムービーシーンが多くてびっくり

『トータルエクリプス』。『クラッシュ・アン・バーン』同様クリスタルダイナミクスの作品。3DOでいちばん売れている

言葉と文化の違いと時差を超えて

現在、バイスでは『ザ・ホード』に続く3DOソフトのローカライズに余念がない。磯氏は、年内に最低10本、できれば30本程度にまで増やしていきたいと語る。

磯「今やってるのが、インテリメディア社のスポーツレッスンもののひとつ『トム・カイトのゴルフ』(仮)です。CD-ROM 3枚になる大作で、しかもまじめなゴルフレッスンソフトですよ。日本では、ゴルフのレッスンビデオなんかは、プロゴルファー＋ミニスカートのお姉さん、というのが定石化しているんですが、このソフトの場合トム・カイトがひたすらまじめにゴルフを教えてくれるという感じなのでちょっと心配なんですが、本当にうまくなりたい人にとってはいいんじゃないかと思いますよ。

その他、バイスブランドじゃなくて、他社からローカライズだけを委託されているものもあります。うちで売るものに関しても、まだ契約関係がはっきりしていないため公表できないものもありますが。

バイスとしては、日本とアメリカのソフトハウスとの、インタフェイスの役割を果たせたらいいな、と思ってるんです。日本とアメリカでは、商習慣から仕事の進め方までかなり違ってる。言葉だけ通じていても、その違いが増幅されてくると、お互いの不信感に成長していくということもあるんです。現に、そういった例を見てきてますからね。

あるいは、うちとクリスタルダイナミクスの間でも、例えばソースリストなんかはうちでは見られない。つまり、『ザ・ホード』で吹き替えの翻訳作ったり、声を作るのはうちですが、それをプログラムに組み込むのはクリスタルダイナミクスなんです。その辺に関しては、向こうのプログラマははっきりしてます。でも、彼らが見せたくないといえば、それは誰にも見せないということなんです。我々にだけ見せないわけじゃない。そう考えてつきあっていくしかないんですよね。

時差の問題なんかもありますよね。普通にしなくてはならない作業、つまり電話したり、資料を送ってもらったり、といった作業だって日本と西海岸の時差で、普通の勤務態勢じゃ勤まらない。簡単にはいかないんですよね。

でも日本独特の「あの人とは長いつきあいだから」とか「いい人だから」なんていう変なビジネススタンスがない分、逆にやりやすい面もあるんです。仕事最優先、というか個人の思惑なんかどっかいっちゃって、この仕事のためにはこうなんだよ、といってやればそれが通じるわけです。そこにはメンツだとか意地なんて入る余地がないんですよね。この辺はすごくやりやすい。

ソフトって、文化の領域でしょ。セリフひとつ、ギャグひとつだって文化の産物なんですよね。ソフトのローカライズというのはそういった文化の違いを跨(また)ぐというような仕事だと思ってます。3DOというマシンには マルチメディアという新しい世界の匂いがするのはもちろんですが、国際性という点でもこれまでのゲーム機にはなかったものですよね。この辺も大きな魅力ですよ。こういったローカライズ以外にも、バイスができる領域というのは無限にあるんじゃないかと思ってます」。

3階中央には伝説の彫刻家イサムノグチの彫刻が。一日中静かな水音を奏でている

株式会社ビー・ユー・ジー　プロジェクト推進室　神原英子さん

3DOソフト開発部隊の作業スペース。エンジニアが理想的な環境で作業できるように様々な配慮がなされている

「トム・カイトのゴルフ」(仮)の一場面。CD-ROM 3枚で370分ものナレーションが入っている

日本的な商習慣だけで、海外の若い会社とつきあうのは確かに無理がありそうだ。だが、そうしたハードルを楽々と乗り越えているバイスという会社が東京や大阪といった大都市ではなく北海道という土地にあることも見逃せない。つまらないしがらみから自由であることも大きい。さらに磯氏を見ていると海外との距離も、東京や大阪とさほど変わらないのではないか、とも思えてくるのである。

最後に、BUGの技術力の結晶を紹介する。Macintosh AVシリーズ用の拡張カードなので、3DOユーザーが直接恩恵をこうむるものではないが、クイックタイムムービー作成のためのツールである。こうした技術の一端が3DOのソフト作りに反映されていないとも限らない。Macintosh AVシリーズには、元々ビデオ取り込み機能がついているのだが、まともな長さのビデオを取り込もうと思ったらあっという間に限界にたどり着いてしまう。だが、この拡張カードをとりつけることで、最大640×480ドット画面で毎秒60フレームの取り込みが可能になるという優れものが『Desk Studio』だ。

BUGの新製品『Desk Studio』。Macintosh AVシリーズ用のデジタルビデオ・アクセラレータ。画像圧縮の最先端技術がこのボードには集結している。これからのマルチメディアはどうしても画像圧縮の高い技術が不可欠だ。その技術がなければ生き残っていけない。3DOにとってはとても力強い存在といえる。なお、このDesk Studioはスーパーマックテクノロジー社とBUGが共同開したものだ(15万8000円)

これだけ高性能なカードを低価格で供給できるということ自体、BUGの技術力を雄弁に物語っているように思える。

Macintoshに関しては日本一のノウハウを蓄積している同社が、3DOに関しても同様にノウハウを蓄積しようとしている。そしてその技術力と国際的視野を武器に新しいマルチメディアの展開を見せようとしている。これから、どういう動きを見せるにせよ、日本のマルチメディアを考える上で、目の離せない存在であることは確かなようである。

SOFTWARE EXPRESS
夏の熱気に負けないくらい、あっついゲームがやってくる！　夏いちばんの話題作、3DO版『ジュラシック・パーク・インタラクティブ』（P46）をスッパ抜き！　恐竜ブーム再来か？　そのほか、傑作との誉れも高いSLG『ザ・ホード』（P52）を始め、あっついソフトを徹底紹介
ATTENTION, PLEASE.
このコーナーでは、紹介するソフトウェアのジャンルを右のように大きく分類しています。
◆ゲーム
従来のゲームジャンルに分類できるソフトウェア。そして、ゲームとはいいきれなくてもゲーム性の高いソフトウェアを示します
◆インタラクティブムービー
映画のようにストーリーを楽しむソフトウェアを示します　プレイヤーの意思でストーリーの展開が大きく変わっていくのが特徴です
◆エデュテインメント
ABC
『学ぶ』ことに主眼をおいたソフトウェアです。HOW TOものから、親子で楽しむような幼児向けソフトウェアのことを示しています
TM & ©1992 Universal City Studios, Inc. & Amblin Entertainment, Inc.

Scoop

JURASSIC PARK INTERACTIVE

ジュラシック・パーク・インタラクティブ

3DO最大の話題作
先取り先行プレビュー

●ひとくちインフォメーション 昨年の大ヒット映画『ジュラシックパーク』を題材にアクション、アドベンチャー、戦略の3つの要素を詰め込んでゲームに仕立て上げた。映画会社と同系列のソフトハウスが制作、プログラムは何と3DO社内部という豪華スタッフによるもの。

メーカー名	UIS	発売日	8月6日
価格	8800円(予価)	メディア	CD-ROM×1枚
プレイ人数	1人	継続機能	10か所にセーブ可能
問い合わせ	☎03-3588-0522・月～金曜日(祭日は除く)・10:00～17:00		

超ヒット映画のゲーム化、ついに完成!

現在からおよそ2億年前から8000万年前まで、地質時代でいうとジュラ紀、白亜紀に地球を支配していた恐竜。彼らは、その途方もない巨大さと、誰もがその姿に感じざるを得ないユーモラスさゆえに、子どもたちだけでなく多くの大人達にも絶大な人気を博している。その恐竜を最新の遺伝子工学で現在によみがえらせたら、というのがマイケル・クラントンの原作『ジュラシック・パーク』。これを巨匠スティーブン・スピルバーグが同名で映画化、日本で公開されたのが昨年の7月だ

映画のワンシーンから。恐竜といえども赤ちゃんはみんなかわいい。この先どんな恐いめにあうかこの頃は誰も知らない

映画と同じ美しいメロディーに乗ってオープニングのビデオが始まる。絵といい音といい申し分のない出来だ。映画音楽が映画をより印象深いものにするように、ソフトの感情移入を助けてくれる。曲は、『スターウォーズ』『未知との遭遇』『E.T.』を手がけたジョン・ウィリアムズによる

ヘリコプターで運ばれるゲストたち。緑に覆われた美しい島イスラ・ヌブラルに。ここに想像を絶する恐怖が待ちかまえていようとは誰も知らないのであった。じゃーん

った。コンピュータグラフィックスで現在によみがえった恐竜達が我が物顔に大地を踏みしめ、実写の人間達を追いつめていく迫真の画面は予想通り大人気を博し、映画史上まれにみる興行収入記録を打ち立てた。

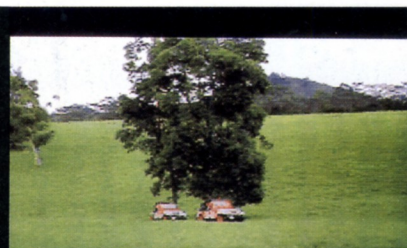
そして今、この『ジュラシック・パーク』が3DOのゲームになって帰ってきた。話題作の多い3DOゲームのラインアップの中でも、とびきりの話題作ということで、業界関係者からJPI（Jurassic Park Interactiveの頭文字）という暗号でささやかれていたゲームである。

それも無理はない。制作は、ユニバーサル映画のゲーム会社として鳴り物入りで誕生した、ユニバーサルインタラクティブスタジオ。さらに、プログラムは3DOカンパニー内部の3DOスタジオ。これ以上望むべくもないスタッフによって生み出されたのだ。

現在では絶滅に瀕した動物達の遺伝子情報を残すというのは常識で、目的はもちろん将来における遺伝子工学によるそれらの種の復元である。遺伝子情報さえあれば、絶滅した種であっても復元できるというのは、いくつかの技術的なハードルさえクリアできれば十分可能なことと考えられている。

『ジュラシック・パーク』では、遺伝子工学の研究者ヘンリー・ウーは、琥珀に封じ込められた蚊から恐竜の血液の遺伝子を抽出することに成功。見事に20数種の恐竜達を復元している。

巨万の富を目指す老人ジョン・ハモンドは、この技術を使ってコスタリカの沖に浮かぶ孤島イスラ・ヌブラルにテーマパーク建設を急いでいる。だが、島ではなにやらトラブルが生じているという噂を聞きつけた、スポンサー代表の弁護士ジェナーロは、古生物学者アラン・グラント、その助手エリー・サトラー、数学者イアン・マルカムらとともに島に視察に出かける。ハモンドの孫、ティムとレックスの2人も交えて、太古の生物恐竜達が生きて動いている姿に歓声をあげたのもつかの間、島をコントロールするコンピュータの作動停止からにわかに状況が一変する。コンピュータ担当のシステムエンジニア、デニス・ネドリーの裏切りで、すべてがうまくいくと思われていたジュラシック・パーク「恐竜の王国」に異変が生じたのだ。恐竜を支配していたと思っていた人間達が逆に恐竜たちに蹂躙（じゅうりん）される羽目に陥ってしまったのである。

ゲームは、こんな状況下、島に取り残された人々を助け出すのが大きな目的。アクション、アドベンチャー、さらに戦略ゲームすら織り込んだ複合式のゲーム、いわばゲームの一大テーマパークともいえる形に仕上がっている。

オープニングのムービーはナレーションに乗せて続き、物語のバックストーリーを理解させてくれる

3種のゲームでみんなを助け出せ！

メニューはコンピュータのコンソール、つまり画面になっている。島のマップが画面左側に、右上はビデオウィンドウ、右下にはアイコンが並んでいる。人の顔が出ているのが、セキュリティトラッキング。これをクリックすると人員救出ゲームモードに入る。

島に散らばった11人の訪問客やスタッフを島の南東部にあるヘリポートまで送り届けるのがここの目的。といって、いきなりヘリポートには行けない。救出したいメンバーをクリックすると、現在いるポイントから、たとえばハモンドのロッジとか、レストルームとか、行けるポイントが表示される。移動ポイントに応じて3種類のゲームが用意されている。エクスプローラーというジープでティラノサウルスから逃げる「T-Rexチェイス」。こ

キャラクタをクリックすると、行けるところが写真で表示される。どのコースをとる？

救出する11人のメンバープロフィール

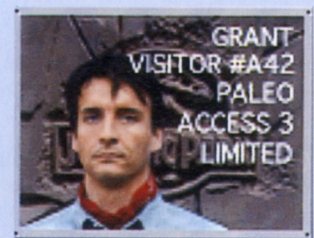
11人のゲストやスタッフ、映画や原作を見ていない人だと、思い入れができないかも、ということでプロフィールを紹介することにした。話が前後したが、『ジュラシック・パーク・インタラクティブ』には、下中上、梅竹松、易しい普通難しい、といった順で3段階のプレイモードが用意されている。助け出さなければならないのは11人と書いたが、これは上級モード。中では7人、下では5人でいい。内容的にも下では多少簡単になっていたりするが基本は変わらないので、ここでは上級モードを基準にお話しする。

Ⓐ デニス・ネドリー　システムエンジニア。そもそもこいつが悪いのである

Ⓑ ジョン・ハモンド　パークのオーナー。欲ボケの代表選手。原作では哀れな死に方だ

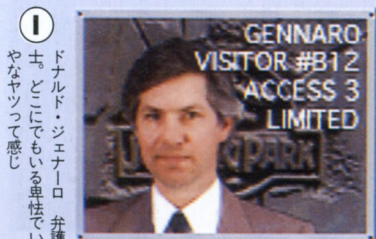
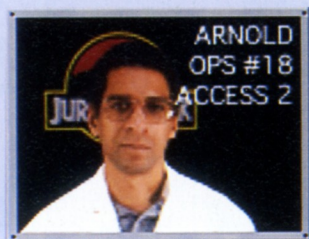
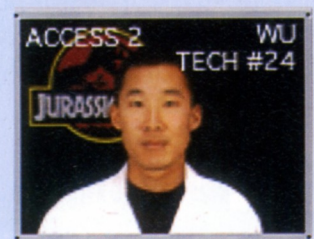
Ⓒ イアン・マルカム　カオス理論の数学者。パークに関しては終始否定的だ

Ⓓ ロバート・マルドゥーン　野生動物ガイドのプロ。アル中の恐竜監視人である

Ⓔ ハーディング　原作でも唯一名字しかないかわいそうな人。獣医である

Ⓕ アラン・グラント　古生物学者。この物語の主役級。恐竜界の権威、恐竜大好き人間

Ⓖ ティムとレックス　ハモンドの孫。ティムはコンピュータにも恐竜にも強い

Ⓗ エリー・サトラー　古生物学者。グラントの助手的存在。美貌のドクターである

Ⓘ ドナルド・ジェナーロ　弁護士。どこにでもいる卑怯でいやなヤツって感じ

Ⓙ レイアーノルド　チーフ・エンジニア影が薄く目立たない役回り

Ⓚ ヘンリー・ウー　遺伝学者。琥珀に込められたDNAから恐竜を復元したのだ

れはドライビングゲーム風。唾に毒のあるディロフォサウルスをスタンガンという電気ショックの銃でやっつける「スピッターシュート」。これは射撃ゲーム。最後がラプトルが潜んでいる、迷路を切り抜ける「ラプトルメイズ」。これは3Dアドベンチャーといった感じ。どれかひとつだけ得意でも、メンバーは助けられない。3つともこなせて初めて目的を達成できるというのが、このゲームのミソ。それぞれ個性的な、3つのゲームを紹介していこう。

行く場所を選ぶと瞬間的にムービーが現れる。ほかと比べると地味なムービーだ

見事助けると、結果報告。これはエリーをうまく助け出した画面なのである

逃げの一手でT-Rexをぶっちぎれ

「T-Rexチェイス」は、英語版をプレイした限りではもっとも出現頻度が高かった。ジープに乗って、ティラノサウルスの追撃を振り切るのだ。これが結構な迫力。というのも、バックミラーが画面右上に出ていて、そこにティラノの全身像が出ている。これはまだ遠い証拠。道の左右には、スクラップになったジープや、恐竜の骸骨なんかが、転がっていて、これに引っかかるとスピードが急激に落ちる。これを繰り返していると、ティラノがどんどん迫ってくるのである。すると、バックミラーの影が、顔、そして足だけという風に変化してくる。追いつかれると、ジープごとぺちゃんこに。すっごい悲鳴なのである。

ハンドル操作は、アクセル、ブレーキ、左右のハンドル操作だけというシンプルさだが、ただただ一定の距離を追いかけられるだけ、逃げ切るだけという珍しい設定で新鮮なスリルが味わえる。

「スピッターシュート」は、唾に毒のあるディロフォサウルスに囲まれて森から出られないメンバーを、スタンガンという電気ショックの銃でやっつけて救出するというゲーム。画面左右からディロフォサウルスが出て来て、立ち止まり唾を吐く。こっちはそうはさせじと、スタンガンで応酬する。この銃の扱いが電気仕掛けということでちょっと変わっている。Aボタンを一度押して、少しチャージして離したときに、発射されるのだ。唾を浴びると、視覚が落ちていき、画面が次第に暗くなっていく。真っ暗でアウト!!

映画のワンシーンから

T-Rexチェイス。逃走開始! 後ろにはティラノが

道ばたには壊れた車だの、骸骨だの、ぶつからないように!

映画のワンシーンから

スピッターシュート。スタンガンの扱いになれることが先決

ティラノが近づいてきた。顔が見えているうちはまだ遠い

真っ暗になったあと、こんな画面に。死んじゃったのだ

撃ってる合間にも、唾が飛んでくる。恐いよー

足が見えると、もういけない。喰い殺されたくないよー!

本当に恐かったラプトルメイズにビビリまくり

さて、人員救出ゲームの難易度ナンバー1がこのラプトルメイズ。ラプトルたちがうようよしている地下迷路の中で、出口の鍵を見つけたり、ラプトルたちを罠にかけたりしなくてはならない。成功するたびにフロアは広くなりゲームの難易度は上がっていく。

ラプトルというのは、原作でももっとも恐ろしい恐竜として描かれている。もちろん、もっとも恐いのはティラノサウルスだが、これは1頭しかおらず、しかも頭はそれほど良くはない。だが、このラプトル、体は馬と同程度だが、頭が良く集団で狩りをする。狩りをする、というと教科書風だが、狩りの獲物が人間ではしゃれにならない。

これと比べたら、3DタイプのRPGというのがいかに安直に、気軽にプレイできるのか、というのを思い知った。RPGなら、モンスターと出会っても戦える。いくら強い敵と遭遇しても、戦って勝つチャンスが残されているのだ。だが、このゲームではラプトルに捕まったら最後なのである。しかも3Dのダンジョン内でリアルタイムに敵は動き回っている。まさに、リアルといえばこれほどリアルな体験はない。ゲームが始まると、ドクッドクッという音がする。これはプレイヤーの心臓の鼓動だ。こわ〜いのである。編集部でプレイしていても、ドアを開けるのに手間取ったりして、もしかして後ろにいたりして、とか考えながら振り返ると、まさにラプトルの顔が目の前に、なんてことがあった。その時の怖さはもう、ゲームで味わうそれでは到底なかった。マニュアルにも最後に、「Good luck and watch your back（後ろに気をつけろ）！」なんて書いてある。この言葉に製作者の底意地の悪さを感じるのは私だけではあるまい。ここに関しては、このゲームの日本語版とほぼ同時に発売予定の次号でじっくり攻略するつもりである。乞うご期待！

ラプトルに振り回された後にこの画面。生きた心地はしないのである

映画のワンシーンから

薄暗い廊下を歩いていく。心臓の音がドクッ、ドクッとうるさいほど

3Dのリアルな表示の中を歩いていく。すっごく現実に近い感覚なのだ

音をたてずに背後から近寄るラプトルには油断禁物だ

ミニゲームなのに妙にハマるのだ

原作では、中盤部分で貨物船が島を離れるシーンがある。そこに数頭のラプトルを見つける。この船が本土に到着したら大騒ぎだ、というわけで島に引き戻さなくてはならないのだが、コンピュータシステムが止まっているので、電話もかけられない。そこで、コンピュータを再度起動するために、プレイヤーは5つの難関をクリアしなくてはならない。その5つの難関が、ここに紹介する5つのミニゲームである。強引というか、こじつけというか多少安直の嫌いもなきにしもあらずだが、大人じゃーん、のノリで許してしまおう。うーむカオス理論だ、としたり顔で納得するのもおしゃれな反応である。内容は、インベーダーあり、ボスコニアンありの定番集だ。各ゲームの前に現れる画面にはけっこう妙なのがあって、作っているスタッフたちがかなり遊んでいるのがわかる。ここのゲームの出

ミニゲームの前には必ず、こんな感じの変なオヤジが出てきて20000点以上取るようにとのたまう

来がどうのこうの、というのは間違い。ここはあくまでもおまけと心得ていただきたい。

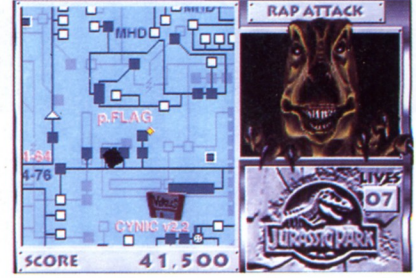
遊びといえば、1人でも救出した後でゲームオーバーを迎えると、スタッフ紹介が現れる。ここが、スタッフの写真から、恐竜へのモーフィングが用意されているのだ。

これがよくできていて、何度見ても楽しめる。ついつい見とれてしまう。1パターンしか紹介できなかったが、これが10数人分用意されている。まさに、新しいメディアなのだな、とあらためて感じ入った次第だ。

2面、ダクティルスクリーム。ギャラクシアンタイプのゲーム。翼竜だ

4面、トリケラストンプ。地上の車からのボスコニアンタイプのゲーム

1面、スピットドーム。インベーダーゲーム風。人と恐竜が交互に入れ換わる

3面、ディノエッグ。卵をつぶさないように跳ね返す3Dピンポンゲーム

5面、ラップアタック。フロッピーやらが飛び交うボスコニアンタイプのゲーム

JPIを2億倍楽しむために

せっかくJPIをプレイするのなら、映画を見てるほうが楽しめるのはいうまでもない。だが、映画『ジュラシックパーク』は昨年夏の映画で、現在見られる人はあまりいないに違いない。だが、心配ご無用。10月7日に待望のビデオが発売されるのだ。まだ見ていない人はもちろん、あの恐怖をもう一度という人にもお勧めである。

さらにさらに、興味のある人にはマイクル・クライトンの原作の一読をお勧めしたい。恐怖シーンははっきりいって映画の比ではないし、描写も強烈。アメリカではセックスシーンよりも残酷シーンへの配慮が強いらしく、映画ではほどほどにしか描写されないのである。また、映画ではあまり触れられないマルカムのカオス理論やフラクタル理論、あるいはマルカムの法則など、要約を聞いているだけでも興奮できるし、各登場人物の描写もていねいにされているので、よりゲームに入り込めること請け合いなのである。だが、あんまり入り込みすぎて寝ていて夢見たりするのも怖いものはあるんだがね。

映画「ジュラシック・パーク」から。パーク到着時の1シーン

茂みに隠れる恐竜。いまさらながら、CGと実写の合成の自然さに驚嘆

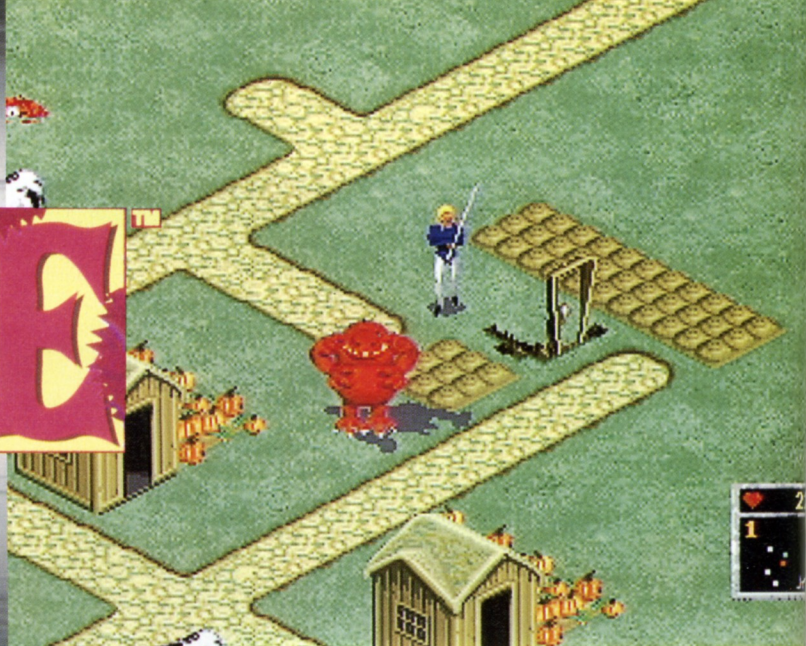
コンピュータルーム。ゲーム画面はここからデザインしたものだ

単行本『ジュラシック・パーク』マイクル・クライトン著　酒井昭伸訳　早川書房刊　上下巻各1500円

敵は大口のモンスター

THE HORDE™

ザ・ホード

アクションとシミュレーションの2つの要素をあわせ持ったファンタジーゲームだ

●ひとくちインフォメーション クリスタル・ダイナミクス社によって開発されアメリカで大人気となったゲームが、日本語版となってバイスより発売だ。ふんだんに使われている動画もすべて日本語に吹き替えられている。必見のゲームだ。

メーカー名	バイス	発売日	7月23日
価格	8800円	メディア	CD-ROM×1枚
プレイ人数	1人	継続機能	10か所にセーブ可能
問い合わせ	☎011-272-6771・月～金曜日(祭日は除く)・10:00～17:00		

頼りない給仕の青年が英雄!?

とある魔法の王国が舞台の物語。オープニングはその王国のお城の晩餐会から始まる。貴族たちのあいだを忙しそうに給仕してまわっている青年が、この物語の主人公。青年の名はチャンシー。

大臣の話に皆、大笑い。ところが、ウィンスラップ王は食べながら笑ったため、食べ物を喉に詰まらせてしまう。王の正面に座っていた大臣クロナス・メイラーはそれに気付くのだが、王に取って代わろうと考えているため、わざといっそう話を盛り上げ、皆の注意を引こうとする。そんななか、ただひとり苦しんでいる王に気付いたチャンシーは、みごとに王を助ける。

チャンシーの勇敢な（?）行動に感動した王は、命の恩人の彼に、ナイトの称号とともに聖剣〝グリムスワッカー〟を授ける。そして彼に王国の1領地をも与え、そこを怪物から守るように命じた。

こうして、なんの因果か一介の給仕係の青年が、扱い慣れない剣を片手に、怪物と戦う羽目になってしまったのだ。プレイヤーはチャンシーを操って、彼を英雄へと導くのだ。

チャンシーが戦う怪物はホードと呼ばれる一族で、いずれも赤く不細工な体をしている。また、大きな口を持っていて人間や牛をひと飲みにしてしまう。

ホード一族に勝てるかどうかは、プレイヤー、すなわちチャンシーの知恵と剣さばきにかかっているのだ。

主人公のチャンシー役を演じているのは、カーク・キャメロンという俳優で、アメリカのテレビ界ではそれなりに有名人だ。面をクリアするにつれ、だんだん勇者らしくたくましく変わっていく彼の演技に注目。彼に限らず、このゲームの動画部分に出てくる役者たちは、皆個性があり魅力的な人物ばかりなのだ。悪役の大臣も楽しい演技を見せてくれる

オープニングの1シーン。残忍で恐ろしいホードと戦え、と王様に脅されて、聖剣グリムスワッカーを肩まで掲げてみせるチャンシー

最初にチャンシーが向かうのは、お城の南西に位置するシムト平原だ。その後も国中あちらこちらにホード退治に行くことになる

怪物たちから村を守るのだ！

最初に王様から与えられるのは、シムト平原という地方だ。この地方は木がまばらに生えた草原地帯で、はじめは村とも呼べないような、家が2軒あるだけの土地だが、ここをホードたちから守り、大きな村へと発展させるのがゲームの目的だ。

ゲームは大きくわけて、2つのターンから成っている。

まずは村を作る戦略ターンだ。この部分はシミュレーションゲームで、村を作ったり、ワナを仕掛けたりできる。村を作るとはいっても、街作りシミュレーションゲームの『シムシティー』のように家を配置したりは、できない。プレイヤーがじっさいにできるのは、岩場や水地を整地して村が発展しやすいようにしたり、木や牛を配置して魅力的な土地にすることである。ワナについては次のページで詳しく紹介することにする。

そして、次にホードたちが襲ってくる攻撃ターンがある。ここはアクションゲームで、剣やその他の武器や魔法のアイテムを使ってホードたちから村人や作物を守るのだ。チャンシーはせっかくの聖剣グリムスワッカーも目茶苦茶に振り回すだけなのだ。しかも、あまり振り回しすぎると目が回ってしばらく動けなくなってしまうという情けなさ。でもホードたちも、そんな間抜けな主人公に倒されてしまうのだからいい勝負かもしれない。ホードが村人を飲み込んでしまっても諦めるのはまだ早い。消化されるまえにホードを倒せば、村人を無事救出することができるのだ。ただし消化されてホードのゲップの音が聞こえたら手遅れだ。

この攻撃ターンが終わると、ひと季節が過ぎたことになり、作物のでき具合などに応じて収入があり、次の季節となる。すると、村は自動的に少し大きくなり、マップ上の行動できる範囲も広がる。以上を春、夏、秋、冬と4回繰り返し1年が経つと、国に税金を納めることになる。せっせと町を発展させてお金を稼いでおこう。また、このときにSHOPで武器や魔法のアイテムを買うことができる。

ひとつの土地で一定の年が経つと、お城に呼び出され、王様に誉めてもらったあと、新たな土地を与えられる。新たな土地は、森林、沼地、砂漠、氷雪地帯とだんだん過酷になっていき、攻略も難しくなっていく。がんばれチャンシー。目を回しさえしなければ、勝利は近い。

1年の終わりには税金を支払わなければいけない。税金は年々増えていくのだ

村全体を上から見下ろした画面。赤い点はホードだ。矢印は雇った傭兵を表している

剣を振り回しすぎて目が回ってしまったチャンシー。このすきに敵に襲われるとヤバイ

シーズンレポートの画面。牛を飼うことによる収入は大きい。ただし、牛は30頭までしか飼うことができない

店でアイテムを買っているところ。アイテムにもいろいろある。このドラゴンを買うと戦闘のときに火を吐いてくれる

こいつらが憎たらしいホードの奴らだ！

成体ホード族

ごく普通のホードで、どんな地形でも出現する。剣で1回斬るだけで倒すことができるザコ的存在だが、数多く出てくるのでとてもやっかい。村人や牛を見るとすぐ食べようとする貪欲なやつ

ピラニアホード族

こいつらも成体ホード族と同様、どこの地形にでも出てくる。動きがとてもすばやいので、いったん村の中に入り込まれると、多くの畑が荒らされてしまう。動きはランダムで村人はあまり襲わない

森林ホード族

2つ目のアルブルガの樹木王国のステージで、出現するホード族。木の中に隠れることができ、隠れているあいだは、攻撃することができない。木から出てきたところをすかさず剣で攻撃して倒そう

魔神ホード族

巨大なホード族。動きは非常に遅いが、攻撃力はすさまじく、柵でも家でも一撃で破壊してしまう。剣で倒すには12回も斬らなければいけない。村に入るまえに倒さないと大きな被害を受ける

呪術師ホード族

ホード族のくせに魔法が使えるいやなやつ。テレポートで移動して村のなかにいきなり現れたりする。剣で攻撃してもすぐにワープしてしまい、炎の誘導弾を撃って攻撃してくる最大の強敵。剣で3回斬れば倒せる

沼地ホード族

3つ目のブーザルの悪臭沼のステージで出現するホード族。ワニのような姿をしており、水のなかを非常に素早く移動する。陸に上がると動きがひどく遅くなるので、そこを剣で攻撃して倒そう

(注)掲載している画面写真は、海外版のものです。日本版とは仕様がことなる点もありますが、ご了承ください。

敵の出現パターンに合わせてワナを作れ

　ホードたちは数が多く、しかも四方八方から襲ってくる。これをチャンシー１人で、剣だけですべて退治するのは非常に大変である。そこで、戦略ターンのうちに、落とし穴や柵を使ってワナを作って襲撃に備えることが重要なのだ。村は各季節ごとにだんだん大きくなっていくので、下手をすれば毎季節、ワナを作り直さなければならないかもしれない。また、村のすぐそばにワナを作ると、村の発展の妨げになることもある。そんなわけで、ワナはなるべく村から離れた位置に作るのが賢明だろう。では、ワナをひとつずつ紹介していこう。

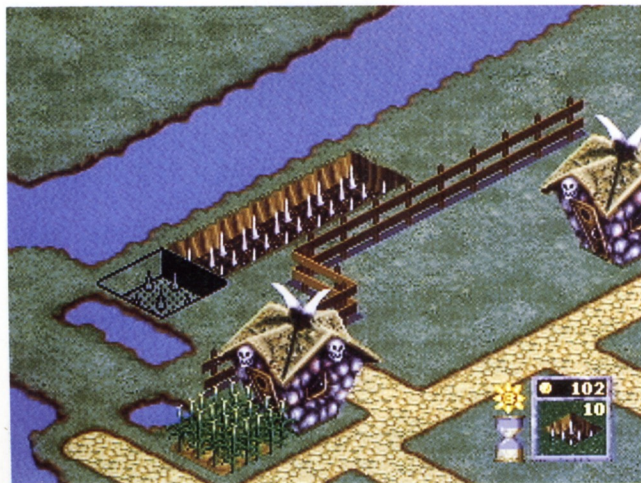
　落とし穴は、ザコのホードなら落ちれば一撃で殺せるが、１匹落ちると消えてしまう。また、落とし穴は撤去するのにもお金がかかるので、無駄にならないようにしよう。

　柵は、畑や牛を守ったり、落とし穴へと誘導するのに役立つ。ホードの攻撃で破壊されることもあるが、時間稼ぎはできる。柵には木製と石製の強度の違う２種類がある（石製はSHOPで買わないと使えない）。また、柵は落とし穴と違って撤去するとお金が戻ってくるので、どんどん活用しよう。

　もうひとつワナとして忘れてはいけないのが、水路だ。たいていのホードたちは泳ぐことができないのだ。だから水の中に入ると溺れてしまうまぬけな奴もいる。そこで、水のある場所の隣を掘って、水路を広げよう。ちなみにチャンシー自身は溺れることはないので安心だ。

　ほかには、騎士と弓兵を雇うこともできる。彼らは移動することはないが、近くを通る敵を自動的に攻撃してくれるので、ホードがよく通る位置に配置すれば効果的だ。ただし彼らは配置していると毎季節お金を支払わなければいけないので、襲ってくる敵が少ない季節は配置をやめるようにしよう。

　襲ってくるホードたちは、季節や土地ごとに種類や数にバラつきがあるので、下の表を参考にしてワナを作ろう。ホードが多いときはワナを多めに作る、といった具合だ。ホードたちの襲ってくる方角もある程度決まっているので、あらかじめ通りそうなところに落とし穴を掘っておいたり、騎士や弓兵を配置しておくとよい。うまく配置するとチャンシーがなにもしなくてもホードを全滅させることもできてしまう。

堀と石の柵を組み合わせてみた。これでそう簡単には入って来られないだろう

落ちると見るからに痛そうな落とし穴。堀を無事に渡っても落とし穴に落ち、そこを越えても柵が待っているといういやらしいワナ。なんだかホードが気の毒になってきた

ホードが２匹ほど溺れて土左衛門になっている。ちなみに敵の位置は画面右下の小さなレーダーでも知ることができる

傭兵を配置しているところ。牛は１頭で金貨100枚もするので、しっかり守ってあげなければ

傭兵の攻撃がホードに見事炸裂。ホードは風船のように破裂してしまった。チャンシーは走っているだけ

序盤のホード族の出現パターン

※イベントなどによってモンスターの出現する数が変化することもあります。

土地	シムト平原											
年	1				2				3			
季節	春	夏	秋	冬	春	夏	秋	冬	春	夏	秋	冬
成体ホード族	5	6	7	8	6	8	6	4	7	3	4	5
ピラニアホード族							2	4			1	2
森林ホード族												
魔神ホード族										1	2	2
呪術師ホード族												
沼地ホード族												
敵の合計数	5	6	7	8	6	8	8	8	7	4	7	9

土地	アルブルガの樹木王国															
年	1				2				3				4			
季節	春	夏	秋	冬	春	夏	秋	冬	春	夏	秋	冬	春	夏	秋	冬
成体ホード族	6	6	6	10	7	10		8	8				10	10		
ピラニアホード族							4					8			3	6
森林ホード族			1	2		3	5	4			10			3	3	5
魔神ホード族										3		1				6
呪術師ホード族								1							1	
沼地ホード族																
敵の合計数	6	6	7	12	7	13	9	13	8	3	10	9	10	13	7	17

土地	ブーザルの悪臭沼											
年	1				2				3			
季節	春	夏	秋	冬	春	夏	秋	冬	春	夏	秋	冬
成体ホード族	7	8		5	8	5			10			
ピラニアホード族										3		
森林ホード族												
魔神ホード族							1				1	
呪術師ホード族						1				1		
沼地ホード族			2	3		3	6	8		5	7	7
敵の合計数	7	8	2	8	8	9	7	8	10	9	8	7

土地ごとに柔軟な攻略が必要

土地ごとに特徴があり、それぞれ違った戦略が必要になる。ここでは、最初の2面の攻略法を紹介しよう。

シムト平原

最初のシムト平原は草原地帯で、水と岩場が少しあり、木がまばらに生えている土地だ。ここでは後半に備えてとにかくお金を稼ぐことに専念しよう。とはいっても、元手となるお金がほとんどないので、まずは生えている木を全部切り倒してしまおう。すると1本あたり5のお金が手に入る。これで元手はできた。次に、村からなるべく遠いところに苗木を植えていこう。苗木はお金が1で買えるので、成長してから切り倒せばお金が儲かるというわけだ。苗木を植えるときに注意しなければいけないのは、ひとつずつ間隔を空けて植えるようにする、ということだ。こうすると、木の成長が早くなるのだ。

はじめの1年ぐらいは、敵は北から攻めてくる。ザコばかりで、数も少なめなので、よほどアクションが苦手という人でもないかぎり、とくにワナを仕掛けて無駄にお金を使う必要はないだろう。

こうして、ある程度のお金がたまったら、次は牛を買おう。牛はお金が100も必要でちょっと高めだが、そのかわりひと季節で25ものお金が儲かる。ホードたちは牛も好んで食べるので、くれぐれも食べられてしまわないように、しっかり守ってあげよう。極端なはなし、村人が1人や2人食べられても、牛を守ったほうが得なのだ。牛は足元の草を食べ尽くしてしまうと、その場所は岩場になってしまう。そして、岩の上にいる牛からは収入が得られないので、草を食べ尽くしてしまった牛は、別の場所に移してあげよう。また、牛を2頭以上隣り合わせて配置すると、あっという間に草を食べ尽くしてしまうので、牛を配置するときにも、ひとつずつ間隔を空けるようにしよう。

村がある程度広がって、敵もいろいろな方角から攻めてくるようになったら、ワナを仕掛けて村を守ろう。

この土地は3年で終わりになり、次の土地に移ることになる。そこで、3年目の冬になったら、柵や牛、木や苗木などお金になるものはすべて回収しよう。

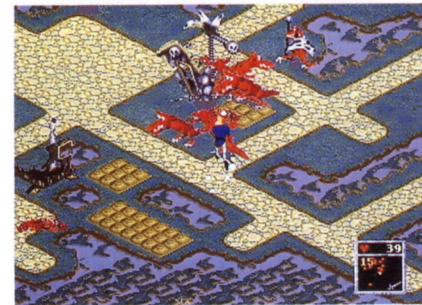
苗木を一面に植えておいたら、半年ぐらいでこんなに育った。なんて早い成長なんだ

シムト平原を平和にしてお城に戻ってきたチャンシー。自分の剣につまずいて転んでしまった。情けない

アルブルガの樹木王国で、突然現れる木の精の女王。この英文も日本語になるので安心

アルブルガの樹木王国

この土地は木がたくさん生えており、ラッキーと思って木を切り倒してみるとハートが飛んでいき、体力が減ってしまう。この森には木の精がいて、彼女の話によると、森の木を傷つけると本人も傷つくのだという。この土地は木が切れない以外は、1面の要領で攻略できる。敵はおもに南から襲ってくるぞ。この土地は4年で終わりになる。

ここには隠しアイテムがある。一定の数だけ木が成長すると、木の精が"Boots of Boogie"というアイテムをプレゼントしてくれる。これをはくと攻撃ターンでの移動がすばやくなる。せっせと木を植えて手に入れよう。

3つ目の土地はこんな風に沼ばかりだ。この沼には宝物が隠されている。あちこち掘ってみよう

突発するイベント！吉と出るか凶と出るか

このゲームには、ランダムに発生するイベントがいろいろとある。季節の変わり目に突然、動画が入り、イベントが発生することがあるのだ。種類としては、税金免除や人口増加など嬉しいものもあれば、ホードの異常発生や隕石の落下（広範囲の岩地ができてしまう）など損なイベントもある。

ウィンスラップ王が伝えてくれるのは良いイベントで、大臣が伝えるイベントは悪いものばかりだ。またＦＮＮニュースというものもあり、これは大雨や豊作などのイベントの発生を知らせてくれる。

どんなイベントがいつ起きるかは、完全に運しだいで、このゲームの楽しみな要素のひとつでもある。プレイヤーにとって、損な効果のイベントでも、動画はなかなか面白いので、ぜひ見てみよう。

お金のなる木を王様からもらってしまった。序盤に発生すると非常に嬉しいイベントだ

FNNニュースだ。なにが起きたのだろう。ところで、この世界には魔法のテレビでもあるんだろうか？

村人が全部食べられてしまうとゲームオーバー。大臣の嬉しそうな顔が憎たらしい。再度チャレンジだ

POWERSKINGDOM

パワーズキングダム

魔王アズラエルに立ち向かう女神のゴーレムたち。魔王を倒し、世界を開放できるか!?

●ひとくちインフォメーション 美しきパワーズキングダムの地を占領し、世界を汚す魔王アズラエル。魔王に対抗するため、女神エラルドは自らの力を分け与えたゴーレムたちを送り込んだ。ゴーレムたちを操り、魔王の闇の力に覆われた世界を開放するSLG的RPG。

メーカー名	マイクロキャビン	発売日	6月11日
価格	8800円	メディア	CD-ROM×1枚
プレイ人数	1人	継続機能	3か所にセーブ可能
問い合わせ	☎0593-51-6482・月〜金曜日（祭日は除く）・14：00〜17：00		

戦え、女神の戦士たち

オープニングより。

何処(いずこ)の世界。何れ(いず)の時代。その世界は豊かな光に満ち、緑が、様々な生命が大地をうめつくした美しい場所であった。

しかし……。

そこに、「闇」が出現した。世界を覆いつくすほどの巨大な闇の力。名を「魔王アズラエル」という。

地は割れ、植物は奇怪な姿に形を変え、生命は力を失っていった。闇がその生命力を奪い、世界を変えていったのだ。

少しずつ、しかし確実に、光は闇に姿を変え、世界は滅亡の時を迎えていた。そして、闇は数多の怪物を生み出していった。

この世界を統(す)べる女神エラルドが事態に気付いたとき、すべては手遅れとなっていたのである。

しかし、女神はすべての力を振り絞り、世界を覆う闇に楔(くさび)を打ち込もうとしていた。

その力こそ、女神の勇気、愛、希望の光……。

そして、運命のその世界の名は、

「パワーズキングダム」。

プレイヤーは、女神エラルドに力を与えられた戦士「ゴーレム」の軍団をあやつり、魔王アズラエルに占領された世界「パワーズキングダム」を救うために戦う。

ゴーレムは、精神（「ソウル」と呼ぶ）のみの存在で、そのソウルにいろいろな体（「ボディ」と呼ぶ）を装備させることにより、さまざまな能力を得ることができる。ソウルだけでは戦うことはできないが、たとえば肉弾戦に長けたナイトのボディを装備すればそのゴーレムは屈強な戦士となり、魔法に長けたウィザードのボディを装備すれば、強力な魔法を使うことができるようになる。

このゴーレムの力をうまく使い、立ちふさがるモンスターたちをけちらして、魔王を倒し、世界を解放するのだ。

オープニングより。パワーズキングダムの異変を憂える女神エラルドの力を受けて、戦士ゴーレムは目覚めた。その力で闇をうちくだけ

ゴーレムたちの長い旅

第1のゴーレムである「パンプキン」は、世界の南の端にある神殿で目覚める。女神のゴーレムたちは神殿に封印されており、パンプキンがそれぞれの神殿に訪れることによって、目覚めさせることができる。

ゲームは、ワールドマップ画面での行動と、神殿、町、戦場といったポイントでの行動の2パートにわかれている。ワールドマップ上には、最初の神殿から魔王のいる最終目標地点までのポイントが道で結ばれており、ここを進撃していくことになる。赤い旗が立っている場所は魔王の占領下にあり、そこにいる敵をすべて倒さないと先に進むことができない。

魔王の勢力下の場所はフィールドマップとなり、そこにいるモンスターすべてを倒せばその地域を解放できる。こうして各地を解放して進み、最終的に魔王のいる城をめざす。

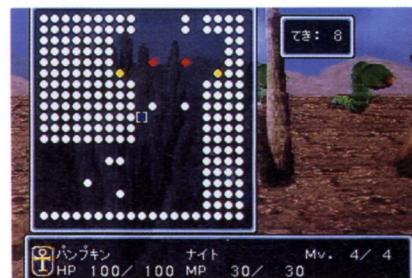
ワールドマップのところどころには、魔王にも女神にも属していない中立種族「ザガ族」の町があり、武器やボディ、アイテムを売っている。

フィールドでは、ふだんは味方が複数いてもリーダーのゴーレム1体として操作するが、敵と遭遇すると全員が所定のフォーメーションに展開し、戦闘をすることになる。戦闘では、攻撃（または魔法、防御）、アイテム使用を別々に行うことができるのが大きな特徴だ。たとえば、ふだんは移動して敵に接近してから攻撃をするが、はじめから敵に接近していた場合、攻撃してから移動することもできる。また、たとえば移動力が7あった場合、3移動して敵に接近し、そこで攻撃し、あまった移動力4で撤退するという、ヒットアンドアウェイ戦法を使うことができる。もちろん、敵の中にもこの戦法を使ってくる奴がいるわけで、そういった敵には苦戦を強いられることだろう。さらに、移動して接近、攻撃、アイテムで攻撃、撤退といったパターンもとることが可能で、戦術のバリエーションはとてつもなく豊富だ。

序盤の戦闘において注目すべきは、本来は回復担当であるクレイの魔法「ホーリーライト」だ。パンプキンが最初に装備している剣よりもはるかに強力なこの魔法は、序盤に出てくるほとんどの敵を一撃で倒すことができる。そこで、防御力の高いパンプキンが敵の攻撃を引き受け、その後ろからホーリーライトでクレイが攻撃するという戦法が有効だ。コボルドのように剣に対する防御力が妙に高いモンスターや、各戦場のボスには特に効果が高い。

こうして、カナルの大地の西・東の2か所を開放すると、最初のザガ族の村に入ることができる。ここで、いくつかボディや武器を買うことによって、今後の戦略の幅が大きく広がってくる。次なる目標は、町の北にある森を抜けた神殿。ここに第3のゴーレムが眠っているはずだ。

目覚める第2のゴーレム、クレイ。世界中の神殿には、ほかにもゴーレムが眠っている

最初の戦場がここ。はじめに、倒すべき敵の数を女神が教えてくれる

Bボタンでこのような平面図が見られる。青が味方、赤が敵、黄色が宝箱を示す

敵を攻撃した場合、星とダメージが表示される。これは敵を倒したとき。大きな星が表示される

序盤でのいちばん強力な攻撃手段となる、プリーストの、ホーリーライトの魔法

ザガ族の町に入ると、アイテムを買うことができる。また、いらないアイテムは買い取ってくれる

最初のフィールドをクリア！　いちどクリアしたら戻ることができなくなるので、宝箱の取り逃しに注意

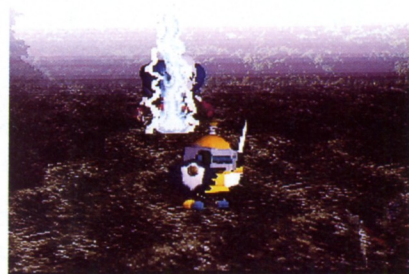
空に雲が流れる、まだまだ序盤のワールドマップ。魔王の本拠地からはまだ遠いため、緑が豊富に残っているようだ。ずらりと並ぶ魔王の印の赤い旗は、ほとんど一本道でつながっているので、攻略する順番も明解。道がつながっていない場所には、どこかで手に入るアイテムを使う

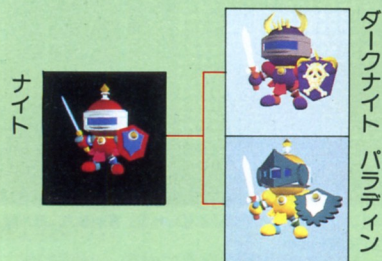
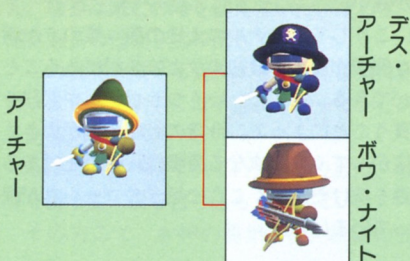
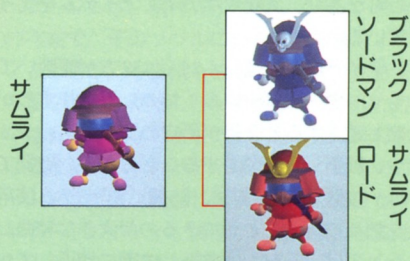
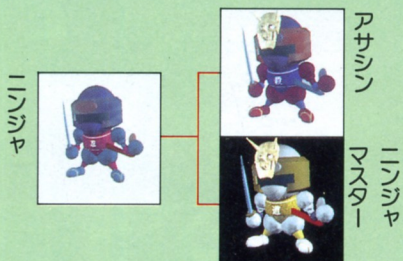
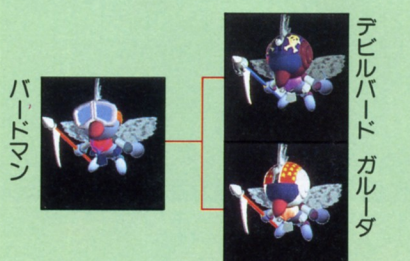
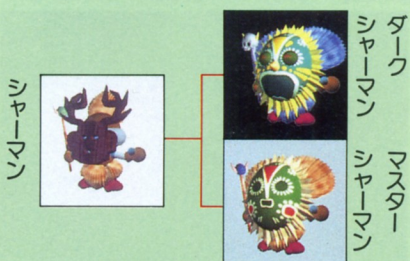
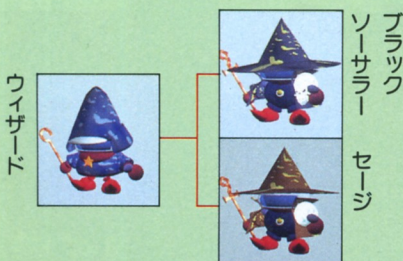
ゴーレムの構造を理解せよ

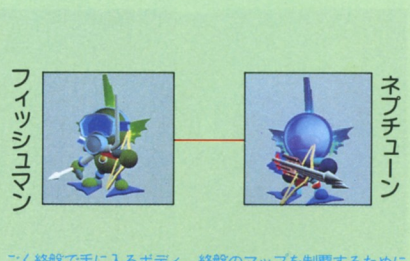
ゴーレムたちが、ソウルとボディからなっていることは前に説明した。ソウルの能力がそのゴーレムの基本能力となり、そのレベルは基本レベルとして表されている。そして、ボディのレベルは、それぞれのボディレベルとして表される。また、ボディにはメインボディとサブボディがあり、メインボディがゴーレムの外見となり、能力値を決定する要素となる。サブボディはその技能が身につくだけだ。つまり、メインボディがナイトなら、体力、攻撃力が高く、逆に魔法の力は弱いということになる。これにサブボディとして魔法を使えるボディをつけても、魔法が使えるようになるがその威力は弱い。逆に、魔法使い系のメインボディに戦士系のサブボディをつけても、その攻撃力は弱い。この点をよく考えて、ボディを選択しよう。また、武器はメインボディが使えるもののみ装備することができる。

ボディには低クラスボディと高クラスボディがあり、低クラスボディのレベルが5になると高クラスボディを装備することができるようになる。ボディのレベルを上げるための経験値は、メインボディとして装備して、そのボディの技能で戦った場合のみに入るということを忘れてはならない。

フィッシュマン以外には、光、闇の属性を持った2つの高クラスボディがある。属性のちがいによりストーリーが変わるということもないので、好きなほうのボディを装備させればいいだろう。低クラスボディと高クラスボディの関係は、下の図のとおり。たとえば、ナイトの場合は闇の高クラスボディはダークナイト、光の高クラスボディはパラディンということになる。

レベルが足りなかったり、ボディを持っていなかったりして装備できないものには、×がついてる

サブボディにシャーマンをつければ、パラディンのボディでもサンダーが使える。たいした意味はないが

◆全ボディカタログ◆

攻守ともにバランスのとれたボディ。逆にこれといった特徴がないので、特徴あるサブボディで味付けしよう

弓を使って、遠距離からの攻撃ができるが、足が遅いのが難。サブボディ用として使うのがいいかも？

居合抜きは、射程が2ある攻撃方法。戦闘力だけなら最高クラスのボディ

高い移動力と、手裏剣を使うことによって、ヒットアンドアウェイ戦法がとれる

空を飛ぶことによって、高い素早さと移動力がある。先手を取れなきゃイヤという人はこれで決まりだ

体力は低いが魔法は強力。高クラスボディの超強力魔法のために育てるのも悪くない

シャーマンとほぼ同じ性能。魔法の種類や姿は違うので、好みのほうを使うのがよさそう

回復魔法も攻撃魔法もそつなくこなす、魔法使い系ではいちばんおいしいボディ。ぜひ1体はほしいところ

ごく終盤で手に入るボディ。終盤のマップを制覇するために、手に入れたら育てておいて損はない

魔王を倒す必勝の戦略

勝利の秘訣は、なんといってもかしこいボディの選択による強力なパーティの編成にある。では、いったいどのようなボディの組み合わせが良いだろうか。

メインボディとサブボディの組み合わせでいちばん役に立たないのが、戦士系のメインボディとウィザード、またはシャーマンという攻撃魔法系のサブボディの組み合わせ。戦士系ボディの低い魔力で攻撃魔法を使ってもたいした威力はないので、どうせなら体力回復ができるプリーストのボディをつけたほうがいい。魔法使い系のメインボディと戦士系のサブボディの組み合わせも、たいして役に立たない。

逆に非常に役に立つ組み合わせは、ナイト、バードマンといった接近戦用のメインボディと、アーチャー、ニンジャといった飛び道具を使えるサブボディとの組み合わせ。両者の長所がうまく活かされた最高の組み合わせといえるだろう。とくに移動力の高いバードマンのメインボディで、飛び道具を使ってのヒットアンドアウェイ戦法を行ったときの破壊力は抜群だ。

序盤での第一目標は、低クラスボディのレベルを早く5まで上げ、高クラスのメインボディを装備することである。ボディの経験値の入り方については前ページのとおりなので、たとえば、いくらバードマンのボディでの手裏剣攻撃が強力だといっても、そればかりではいつまでもバードマンのレベルは上がらない。低クラスボディしかないうちは極力メインボディの技能で戦い、ボディのレベルを上げよう。

また、高クラスのボディはマップをある程度踏破していかないと手に入らないところがポイントだ。比較的早く手に入るボディはパラディン、ガルーダ、ブラックソーサラーなど。逆に、ダークプリースト、メサイアなどのボディはずっと後にならないと手に入らないので、プリーストをメインボディにしているゴーレムは、なかなかつらいものがある。

サブボディにプリーストをつけることによって、回復魔法も使えるシャーマンができた

しかし、ダークプリースト、メサイアのパワーは強力なので、ぜひ手に入れたい。とりあえずプリーストレベルを5にしておいて、ほかのボディにのりかえて手に入れるのを待つのもいいだろう。

戦闘のフォーメーションも勝敗を決める大きな要素である。敵とある程度接近すると、あらかじめ決定しておいたフォーメーションに展開するわけだが、このとき、すこし敵と離れて展開するようにしたほうが有利なようだ。1回の移動では攻撃できない距離まで離れた場合、敵が先に近寄ってきたらこちらから先に攻撃することができるし、こちらが敵の射程圏内にとびこむときにも、防御しながら動くことができる。何度か試行錯誤をして、うまいフォーメーションを考えよう。

戦闘中に、攻撃や防御とは別に、アイテムを使用することができるというのも忘れてはならない。たとえば、消耗の激しい戦いなら、プリーストの回復魔法だけでなく、アイテムでも体力を回復させる。プリーストがいても、回復より攻撃にあたらせたいときはアイテムに全面的に頼るのがいい。攻撃用に使えるアイテムとしては、アシッドボムがある。これは、敵に酸をあたえて体力を奪うもので、中にはほとんど効かない敵もいるので注意。序盤では、高価なこともあってあまりバシバシ使うわけにもいかないだろう。

多くの敵にかこまれたときに役に立つのが愛のベルだ。これを使うと、敵モンスター1

ヒットアンドアウェイ戦法。まずは、射程ぎりぎりまで接近し、手裏剣を投げる

そして、「いどうしゅうりょう？」ときかれたときは、NOを選択。さらに移動が可能になる

そして、もといた場所まで戻ってくる。これを使いこなせば、ノーダメージで敵を壊滅させられる

体を仲間にひきこみ、敵と戦わせることができるので、敵を殺す以上に効果がある戦法ともいえる。このアイテムは、基本的にはモンスターを女神の愛で仲間にしようというものだが、戦力差が大きい場合の起死回生のアイテムとしても役立つ。

ただ、アイテムは持てる数に限りがあるので、どのアイテムをいくつ持っていくか迷うところだ。

長期的な視野でのボディの選択、各戦場ごとのアイテム、フォーメーションの選択を誤らなければ、勝利の日は遠くないだろう。

コンビネーション魔法は、使えるゴーレムが2体必要。まず、一方がもう一方に向けて魔法を唱える

すると、コンビネーションされた魔法の覧が黄色く表示される。ここで魔法を使うことによって発動する

ダークプリーストとセージが使うことができる魔法「アポカリプス」。周囲の敵すべてをなぎ倒す

バーニング・ソルジャー

ノンストップのムービーが全編をつらぬく、迫力の3Dシューティング

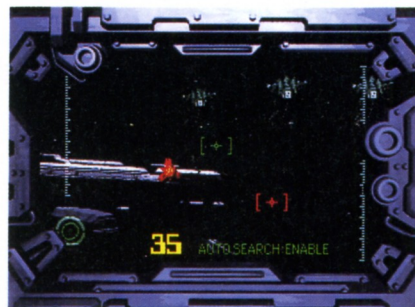
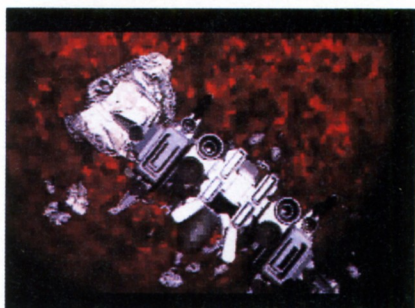
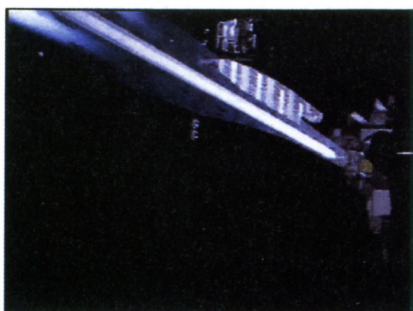
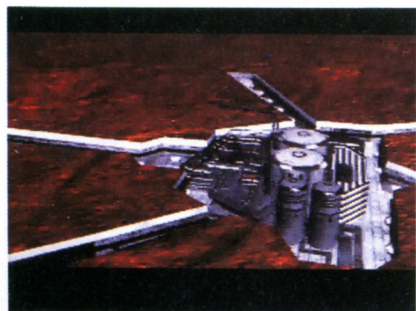
●ひとくちインフォメーション オープニングや途中のデモシーン、そしてプレイ画面にいたるまですべてシネパックによるムービー映像という、3DOのグラフィックの粋を凝らしたシューティング。異星人に侵略された地球を取り戻すための戦いが今始まる。

メーカー名	パック・イン・ビデオ	発売日	6月25日
価格	8800円	メディア	CD-ROM×1枚
プレイ人数	2人同時プレイ可能	継続機能	コンティニュー
問い合わせ	☎03-5565-8732・月～金曜日(祭日は除く)10:00～18:00		

西暦2095年地球に危機が迫る

『バーニング・ソルジャー』は、3DOでは初の純日本本産3Dシューティング。それもCGをシネパック形式で流し込んで、背景をスクロールさせるという､膨大なデータを扱えるCD-ROMならではの大胆な作りかたをしている。それだけに、プレイ中にはたびたびデモシーンが挿入されるのだが、このデモシーンとゲーム画面とのギャップはまったくない。まさに映画を鑑賞するのと同じ感覚でシューティングが楽しめる。

3Dシューティングは操作が面倒で……、と敬遠しがちな人もいるかもしれないが、自機の操縦は勝手にやってくれるので、プレイヤーは照準を動かして、敵を狙い撃つだけでいい。さらに2人同時プレイも可能なので、友人同士で助け合いながらのプレイも楽しい。

バックストーリーを紹介しよう。西暦2095年。地球は、カイゼル星人と名乗るエイリアンたちの突然の侵攻を受けた。主力部隊を欠いた地球防衛軍はなすすべもなく、あえなくカイゼル星人の手に落ちてしまう。そして今、冥王星より帰還した地球防衛軍主力部隊の主力戦闘機「ストライク・ファイター」が出撃しようとしていた……。

2人同時プレイは、お互いに助けあったり、ときには足を引っ張りあったりするのが楽しい

オープニング。突如現れたカイゼル星人(写真下段左端)によって、火星基地は一瞬にして消滅してしまう。地球の命運をかけて、ストライク・ファイターが飛び立つ!

(注)掲載している写真は開発中のものです。完成版とは画面が一部ことなる点がありますがご了承ください

目標インドラ艦隊

さて出撃のまえにストライク・ファイターについて少し説明しておこう。ストライク・ファイターにはレーザー・バルカン（以下レーザー）２門とブラスター・スマッシュ（以下ブラスター）の２つの武器が装備されている。レーザーは照準で狙った敵を攻撃することができ、２人同時プレイでは、プレイヤーがそれぞれレーザー１門ずつを担当するので照準も２つになる。

ブラスターはズバリ誘導弾。画面上の敵最大４機までを同時に攻撃することができる。ただし２人同時プレイでは使用できない。このブラスターは、パッドのＢボタンを押し続けてエネルギーを溜め、一定量溜まったときに離すと使用できる。便利な武器に思えるが、エネルギーを溜めている間はレーザーが使えないうえ、敵のミサイルや隕石までは破壊してくれないので、思うほど便利でもない。効果的な使い方としては、次の敵が出現するまでに間がある時にエネルギーを溜めて、敵が出現したら使うという具合。

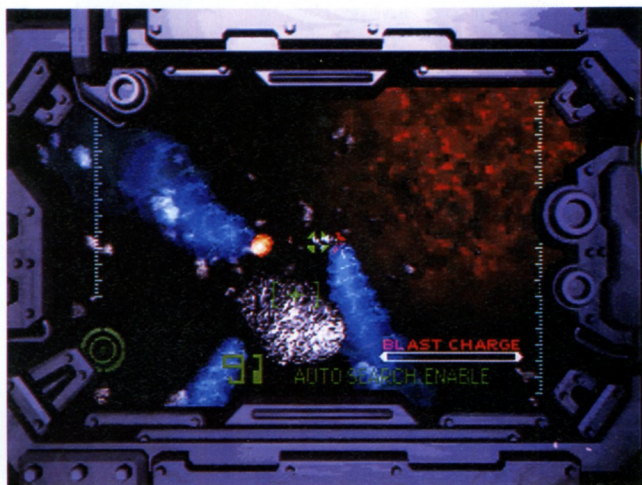
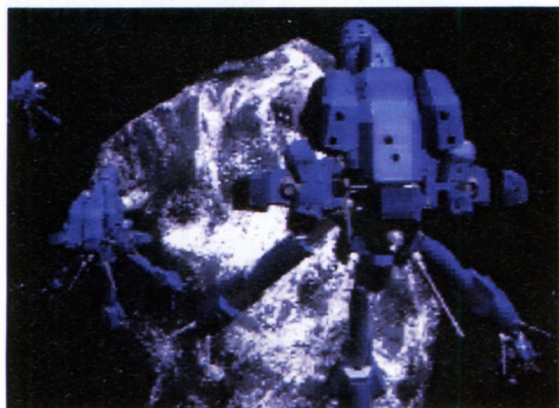
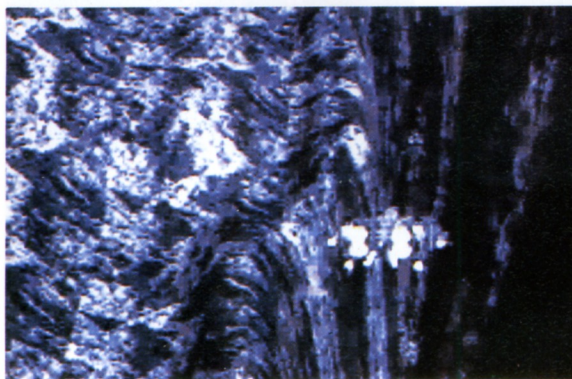
また、ストライク・ファイターはエネルギーシールドを装備しており、敵の攻撃や体当たりから自機を守ってくれる。ダメージを受け、シールド残量がゼロになってしまうとストライク・ファイターは爆発し、すなわちゲームオーバー。シールド残量は画面の左下に表示されている。

出撃の時が来た。コクピットのスクリーンに敵艦隊が映し出され、緊張感が高まる。ゲームの構成は大きく４つのAREAに分かれ、さらにAREAはいくつかのSTAGEで構成されている。AREA１はSTAGE１〜５で構成されており、敵艦隊の主力艦「インドラ」をたたくことが目的だ。

STAGE１はアステロイドベルト。バックには火星が見える。ここでは飛来する隕石群を縫うようにして進んでいく。ここで出現する敵は体当たりをしかけてくるし、飛来する隕石のなかには避けきれずにぶつかってしまうものもある。耐久力はあるものの、この隕石は破壊できるので確実に倒していこう。

STAGE２〜３は小惑星が舞台。ここからは敵もミサイルで反撃してくる。ミサイルはレーザーで迎撃できるが、移動スピードが速くてうかうかしていると照準が間に合わない。照準を中央付近に合わせ、敵が出現直後のところをたたきたい。

STAGE３は小惑星内の渓谷での戦い。岩肌が周囲を取り囲み、なんとなく息苦しい。ここでは動ける範囲が制限されてしまうせいか、敵も画面の中央付近でしか攻撃をしてこない。ただし、体当たりをしかけてくるので、敵の撃ちもらしは命取りになる。

渓谷を抜けると、そこにはインドラ艦隊が待ち受けていた。決戦の時が迫る。

STAGE１のアステロイドベルト。ブラスターを使うと青い閃光がロックオンした敵めがけていっせいに襲いかかる

STAGE２。小惑星から飛び出してきた敵は、アステロイドの海に乗って襲いかかってくる。後半は、側面の岩肌をなめるように小惑星へと滑り込んでいく

STAGE３のデモシーン。小惑星に刻まれた渓谷のなかへ逃げ込んでいく敵。それを追いかけていくストライク・ファイター。挿入されるデモシーンはその演出もさることながら、それにともないプレイヤーをゲームの新しい展開に違和感なく引き込む役目をはたしている

STAGE３の渓谷地帯。周囲を岩に囲まれ、ぶつからないのが不思議なくらい狭く、深い渓谷のなかを進んでいく。最後には険しい崖がそびえ立ち、この崖を駆け登るようにして飛び出していく

決戦！ インドラを撃破せよ

ストライク・ファイターの視界に広がるのは屈強のインドラ艦隊。輸送艦からは新たな敵が続々と出撃し、いやがうえにも臨場感が高まる。

STAGE 4は、インドラ艦隊の側面をくぐり抜けて、主力艦のインドラを目指す。

敵は後方から2機同時に現れて、画面中央でミサイルを撃ったあと体当たりをしかけてくる。1機ならともかく2機同時に体当たりをしかけられると、さすがに撃ちきれない。敵は画面中央付近に行くまでに時間がかかるので、それまでに撃ち落としたい。

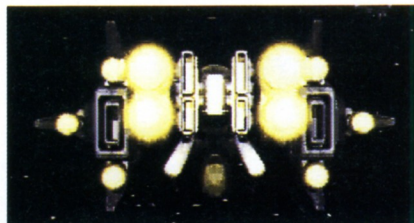
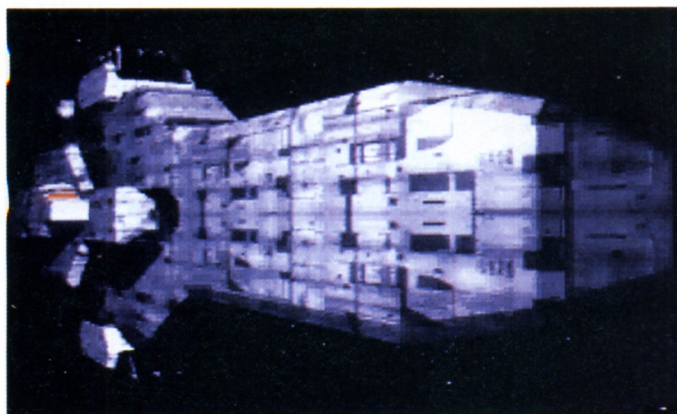
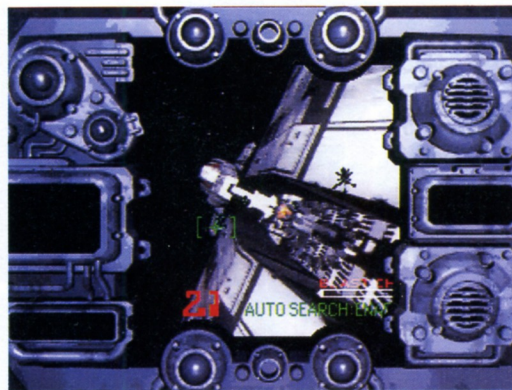
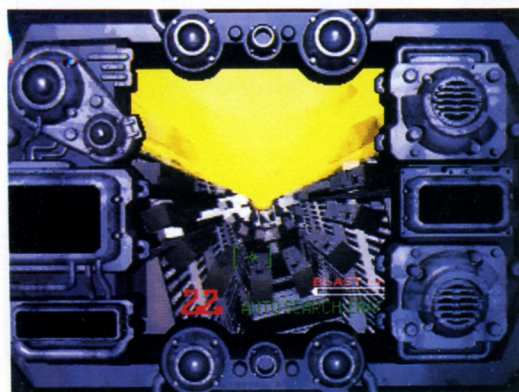
後半になると攻撃はさらに激しさを増してくる。3機の敵がフォーメーションを組んで、同時にミサイルを撃ってくる。ミサイルを迎撃したときの爆発で敵や他のミサイルを見失いがちになるので、下手をすると大ダメージにもなりかねない。しかも次々と現れるので、息つく暇もない。おそらく、ここがAREA 1の最大の難所になるだろう。ブラスターを溜める時間もないので、ここは確実にレーザーで撃ち落としていくしかない。

STAGE 5はインドラとの決戦である。ストライク・ファイターのブースターが切り離され、コクピットのモニターも下の写真のように特殊戦闘用に切り換わる。

巨大なインドラの先端部がパックリと割れて、レーザーの発射口がむきだしになる。この先端からインドラの内部に突入し、レーザーの発射口を破壊するのだ。ここでも敵が現れてミサイルを撃ってくるし、なによりもインドラの発射するレーザーをかわすため、ストライク・ファイターはつねに移動するので狙いがつけづらい。とはいっても、一定時間内に倒せないと最後はレーザーのエジキになってしまう。こうなるとシールドの残量が残っていてもゲームオーバーだ。

なんとか発射口を破壊するとインドラは轟音をあげて爆発する。勝利だ。

STAGE 4のオープニングデモ。地球防衛軍対インドラ艦隊の総力戦が始まる

戦いはさらに熾烈さを増す。3機編隊で現れる敵が撃つミサイルは迎撃するだけでせいいっぱい

敵艦隊群に突入。遙か向こうでは、大きな爆発が何度も起きている。いかにも全面対決という感じ

巨大戦艦インドラ。大画面のテレビでみたらビビりそう

インドラの先端がゆっくり開き、攻撃態勢に入る。ここからインドラの内部に突入していく

レーザー発射口より巨大なレーザーが絶え間なく発射される。ときには危うく当たりそうになり、レーザーが頭上をかすめることも

インドラを撃破！ このあと爆発をバックにしてストライク・ファイターが飛び出してくる

勝利。そして地球へ

インドラを撃破したストライク・ファイター。だが、戦いは終わったわけではない。すでにカイゼル軍の手は地球にまでおよんでいる。地球に降り立ったカイゼル軍を全滅させないかぎり、平和は訪れない。本当の戦いは今始まったばかり。

大気圏を抜け、地球に降り立ったストライク・ファイターはさらなる強敵に立ち向かう。ここでは地球編、つまりAREA 2をかんたんに紹介しておこう。

まずは緑の美しい山岳地帯。ここでは新しい敵が出現する。この敵はAREA 1の敵にくらべて耐久力が高くなっている。

突然、ストライク・ファイターが地上に降りたと思うと、後ろ足（？）で高く跳ね上がる。ここでは、ストライク・ファイターがバッタのようにピョンピョン跳ねながら、上空より地上の敵を攻撃する。なんだか遊園地の乗物に乗っているようでけっこう楽しい。

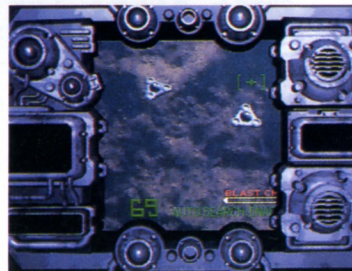
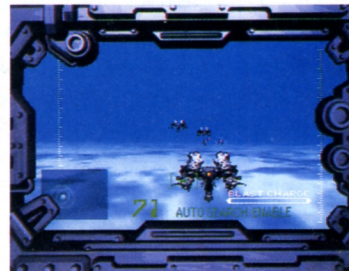
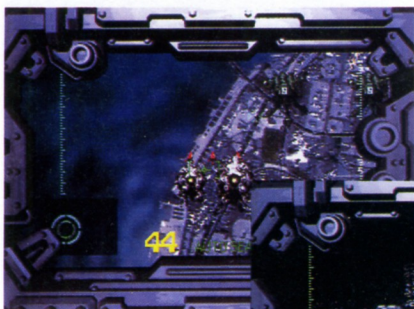
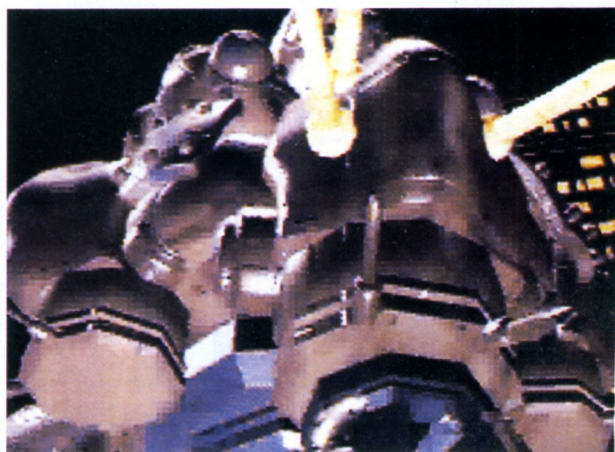
そしてハイライトは高層ビルが立ちそびえるメガロポリス。ニューヨークの摩天楼を思わせるグラフィックは必見もの。

最後になってしまったが、ここで攻略法をひとつ。この手のシューティングの常識ではあるが、敵の出現位置を覚えて、敵に撃たれるまえに撃つこと。とくに難しい所は、あらかじめ敵の出現位置に先回りして、画面に出現した瞬間に倒すようにしたい。それから、余裕があるときにはすぐにブラスターのエネルギーを溜めておくクセをつけておくといい。敵に攻撃する暇を与えないこと、これが鉄則といえる。

ここまで来て、ゲームはやっと折り返し地点。ここから先は自分の目で確かめて欲しい。幸運を祈る。

地球防衛軍は一路地球へとむかう

大気圏に突入！　目をこらすと美しい山脈が広がっている。地球を舞台に新たな戦いが始まる

この敵は変形しながら攻撃してくる

ここがバッタのように飛び跳ねて戦うところ。ちょっとした息抜きステージという感じ

一面に広がる雲海も戦場となった。激しいドッグファイトが展開する

グラフィックの粋を極めたようなメガロポリス。ここまでくると、AREA 2もいよいよ大詰め

メガロポリスに現れたまがまがしい影。AREA 2のボスらしい。いかなる攻撃をしてくるのか？どちらにしろ全力で戦わなければならないだろう

タイムマシンに乗って浪漫色の冒険へ

The letter that over came time.

時を超えた手紙

親友から届いた手紙が冒険の旅にいざなう。1945年のアメリカで、タイムトラベルを体験する

●ひとくちインフォメーション　8年前にパソコン版で同社から発売された『カサブランカに愛を』が、リニューアルして3DOに登場。定評のあったシナリオを、細かく描きこまれた温もりのあるグラフィックで包みこんだタイムトラベルアドベンチャーゲーム。

メーカー名	シンキングラビット	発売日	発売中
価格	8800円	メディア	CD-ROM×1枚
プレイ人数	1人	継続機能	8か所にセーブ可能
問い合わせ	☎0797-73-3113・月〜金曜日(祭日は除く)・10:00〜18:00		

時を超えて展開する大人のアドベンチャー

「あなたにこんな日記を残しておくと大変な迷惑がかかるかもしれません。でも……」の書き出しで始まる日記を、ジェリー・ランドルフが受け取ったのは1945年6月。日記の送り主はハイスクール時代からの無二の親友メイ・エルガーである。日記には彼女の父親であるクルツフォン・エルガー博士が時間の研究をしていること、その研究に軍が目をつけていること、協力的でない博士を従わせるために自分が狙われていることなどが書かれてあった。

ジェリーはシカゴの新聞社デイリー・カサブランカに勤める女性記者。メイとは毎週末に連絡をとり合っていたのだが、突如連絡が途絶え心配していたころに日記が届く。すぐにジェリーは同僚のロイ・スティーブンスを連れて、グレイズバーグのメイの家へ向かった。メイの身になにがあったのか？　こうしてジェリーとロイを主人公としたアドベンチャーが始まる。

物語は第二次世界大戦末期、1945年のアメリカ南部の田舎町が舞台。史実ではこの年の8月15日に日本は無条件降伏し、戦争は終結する。そんな時代だからエルガー博士の時間の研究を、軍が兵器として利用するために狙っているという設定もピンとくる。また、時代にそって描かれているグラフィック画面は、緑の屋根が映える白い家など、色彩豊かに古めかしい町並みが作られていて心地いい。古きよきアメリカといったところだ。ポリゴンやシネパック・ムービーを駆使した作品がはやっているなか、こうしたアドベンチャーゲームは新鮮に見えるにちがいない。

CD-ROMの特性を活かし、物語に登場する人物は声優を使ってしゃべるようになっている。視覚的な美しさに加え、ゲームのリアリティがますます増した感じ。『カサブランカに愛を』から8年の時を超えて発売された『時を超えた手紙』。マルチメディアマシンを駆って、新たな感動の物語を体験しよう。

長距離バスに乗ってグレイズバーグに向かうジェリー・ランドルフ。親友の安否が気になってか、不安気な顔をしている

エルガー家の裏にある丘。草原が広がり、ポツンと池がある。あの池は博士が作ったとウワサされる

ゲームに登場する町の住人たちのグラフィックは、人間味にあふれている。ちなみにこの人は雑貨屋のゴーフィンさん

本当に実在しそうな町の一角。いまにも車や人が通りそうな気がしてしまう

メイがジェリーを信頼して送ってきた大事な日記。これを読めばメイが危険なのと、ジェリーがメイの友達なのがわかる

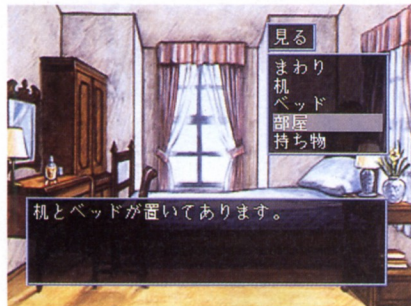
失踪（しっそう）したメイ・エルガーを探せ

長距離バスに乗ってグレイズバーグに着いたジェリーとロイは、ある白い家の前に立つ。そこがメイの家で、ゲームのスタート地点だ。そこから「移動する」、「見せる」、「話す」、「聞く」などのコマンドを選択してゲームは進んでいく。家のなかの住人と話をしたいときはどうするのか、初めての人と会話するときに最初になにを行うのがいいのかなど、日常生活で必要とする行動が求められる。

メイの家の前で「ノックをする」と、なかから博士の助手をしているレイノルズがあらわれる。メイの行方を知りたいのに、レイノルズはそっけない返事をするだけで話にならないし、メイの家のなかに入っていろいろ調べたいのに「勝手に入らないでください」とジャマをする。「メイが危険なの」というメッセージを言葉で伝えることができないから、それに代わる手段でレイノルズに伝えなくてはならない。立ちはだかる障害は、あの手この手を使ってクリアしていくのだ。

グレイズバーグの住人とはよくコミュニケーションをとって、様々なコマンドを試してみるといいだろう。大事なメイの日記を相手に「渡す」としても、それが間違ったことならジェリーが止めてくれるので安心して試すことができる。ジェリーたちが最初に持っているアイテムは日記とペンダントとお金。最初は数少ないが、しだいに増えていく。手に入れたアイテムをよく把握（はあく）し、状況に適した使い方をしていこう。

エルガー家のなかからあらわれた助手のレイノルズ。彼に向かってなにか話しかけてみる

エルガー家のなかに入ると、博士の研究室からなにか物音が。研究室を見てみたいがレイノルズが許可してくれない

2階にあるメイの部屋に行ってみるが、彼女の姿はない。部屋のなかを調べてみると、机の引き出しが開くようだ

机の引き出しに入っていたメイの写真を手に入れた。写真のなかの彼女はハイスクール時代のものらしい

親友の姿を足を棒にして探しまわる

町のはずれに行くと、はるかかなたまで広がる草原が見える。まるで陸の孤島のようなこの町は、静かでのんびりした雰囲気に包まれている。この町を自由に歩きまわってメイを探すのだ。

風景画面は移動に応じて切り換わったり、スクロールしたりする。いちばん下に並ぶ左端の画面はエルガー家の前の道に立って見たところ。そこから前進（ドアの目の前）→左に移動（エルガー家の側面）→前進（研究室の窓の前）に移動した順に並んでいる。

その上に並ぶ写真は、町はずれに住むイルザ・スティーブンス老婦人の家に行くまでの風景画面。老婦人の家に近づくときは左から順に画面が切り換わり、遠ざかるときは右から順に切り換わる。徐々に遠ざかったり、近づいたり、今の場所から次の場所への画面の切り換わりがスムーズなので、町のなかを歩いて移動しているという雰囲気が味わえる。

建物のなかを移動できるのは、エルガー家とホテルと古びた廃屋だけらしい。廃屋の入口は、板が打ちつけてあって入れないようになっている。なにが隠されているのだろう。必要なアイテムを手に入れておじゃましよう。

町はずれにたたずむイルザ・スティーブンスの家に向かって歩いているところ。徐々に彼女の家が大きくなっていき、近づいていく感じがする

スタート地点はエルガー家の前。そこから左に移動すると研究室のなかをのぞけそうな窓を発見する。しかし、窓に近づいてみると高い位置にあるのでのぞくのは無理みたい

ここは1945年のグレイズバーグ

設定ではアメリカ南部、テキサス州にあるグレイズバーグ。南北に走るメインストリートに商店が立ち並ぶ小さな町だ。学校や教会もあり、様々な人々がここで暮らしている。今回このグレイズバーグのマップをドーンと見開きで載せてみたが、どこをとっても印象に残る町なのでマップなんて必要ないかな。

町に出て行動をする前にエルガー家のなかを調べる。家に入ると、奥の博士の研究室からなにやら物音が聞こえてきた。不審がるジェリーたちだが、その場では研究室に入れないので、各部屋を調べて外に出る。

ジェリーたちが持ってるお金は、お店で商品を買ったり、ホテルに泊まりに行ったりするのに使え、もしかしたら情報を聞き出すのにも使えるかもしれない。どこの店でも使えるわけではないが、なにかきれいなものを買っておくといいだろう。また、商店街には閉まっていて入れない店や、ノックをしても誰も出てこない家などがある。そこでホテルに行って、ちょっと休んで（一泊したつもり）閉まっている店に行ってもまだ休みだった。どうやら閉まっている店は開店しそうにないみたい。

うっかりとした選択ミスや行動ミスで、あっけなくゲームオーバーということはないが、やはり危機に直面した場面で選択を間違うと

エルガー博士の身のまわりの世話をしているおばさん。なんだか不愛想そうだが、意外とかわいいところもある

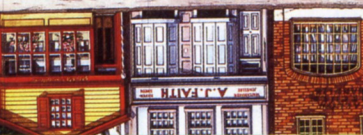
花屋の女性は、雑貨屋のトマス・ゴーフィンの娘。ここにはきれいな花が並んでいる。女性にプレゼントすると喜びそう

小説家を目指すジャック・フィニィ。いろいろ物知りな人物なようだ。なにか知りたいことがあったら聞いてみるといい

ホテル・グレイズバーグのフロント。ホテルでは創業50周年を記念した写真展が開かれている

墓地

教会

学校

ゲームオーバーになってしまう。

町のなかを散々歩きまわってもメイの行方は杳として知れない。小さな町なのに人ひとり探すとなると大変らしい。それにしても手がかりのひとつもつかめないのはなぜだろう。こうなったら、エルガー博士に直接会って、メイの行方を聞くしかない。研究室には入れてくれないから、外からまわって窓からなかの様子を見ることにしよう。

窓からなかをのぞくことに成功したジェリーたちは、胸をナイフで刺され死んでいるエルガー博士を発見する。研究室に行き、よく見ると、ナイフで殺されている博士があまりにもおだやかな顔で死んでいることに気付く。いったい博士は死ぬ直前になにを見たのだろう？　また、裏庭に研究室に向かって付いている足跡を見つけるが、研究室から出ていった足跡が見つからない。一体犯人はどこへ消えたのだろう？

いよいよ犯人を追って過去に飛ぶジェリーたち。どんな運命が待ち受けているのだろう。そして、メイは無事なのだろうか？

どうにか研究室の窓からなかをのぞいてみることができたジェリーたちは、血まみれで倒れてるエルガー博士を目撃する

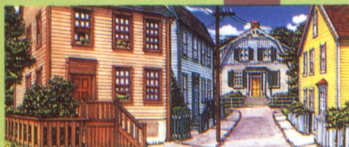
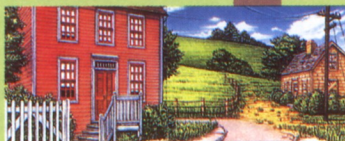
博士が倒れてることをレイノルズに知らせると、研究室に入ることができた。そこには見知らぬ機械が置いてあった

研究室の裏庭の足跡をたどっていくと池に着く。足跡は、池のあたりから突然始まっている

エルガー家

CHECK

この黄色い家に住むのが、博士の身のまわりの世話をするおばさん。あるアイテムを持っているが、なかなか貸してくれない。どうしよう

グレイズバーグのほぼ全体図。写真が縦に並んでいるところは、拡大縮小した風景画面が切り換わり表示される。墓地の前の道の奥に65ページに載っている老婦人の家がある。それにしても、どこにメイはいるのだろう

パン屋

ガソリンスタンド

肉　屋　　洋服屋　　雑貨屋　　修理屋

ファラオは呼び続けている

Virtual Quest

ファラオの封印

3DCGを全面に押し出したRPG。キャラの造形が凝っているぞ

●ひとくちインフォメーション アスク講談社からの3DO第1弾。技術力の高さを見せつけるがごとき、流麗な3次元CGには見とれるばかり。エジプトのピラミッドを舞台にしたロマンあふれる作品である。

メーカー名	アスク講談社	発売日	6月25日
価格	8800円	メディア	CD-ROM×1枚
プレイ人数	1人	継続機能	3か所にセーブ可能
問い合わせ	☎03-3267-7341・月～金曜日(祭日除く)・11:00～18:00		

バーチャル体験ここに極まる

「ファラオが呼んでいる」。若者の父親は、謎の言葉と一冊の手帳を残してピラミッドの中へと姿を消した。手帳に記されていたのは、呪われし王ラーセスIII世の伝承であった。

「地より出づるもっとも邪悪なるものを天の力を統べし大いなるピラミッドの元に封じん」。王家の墓所に隠された秘密とは何なのか……。

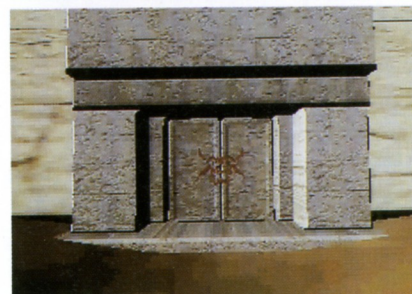
時同じくして、この地に「災い」が降り注いだ。太陽は暗雲におおわれ、木々は枯れ、闇に住む魔物たちが満ちあふれたのだ。

何者かが墓所の封印を解き、地下に封ぜられしものの眠りを妨げたのか、それとも……。

父の姿を求めて、そして地上に散らばった「災い」の源を封じ込めるため、若者は王家の墓所に向かった。

とまあ、こんなおどろおどろしい雰囲気でゲームは始まる。6月発売ということで、編集作業中のこの時点ではまだ制作中だったのだが、ここでは開発中のバージョンで紹介してみようと思う。

ゲームのほうは、ご存じ3DのRPGで、地下幾層にもなっているピラミッドの中をひたすら探検し、冒頭で書いたような秘密を解きあかしたり父親の行方を突きとめたりすることが目的である。ピラミッドの内部はすべて3次元CGだが、方向転換などはすいすいと回るので3Dダンジョンものにありがちな乗物酔い感は感じずにすむ。また文字によるメッセージはいっさいなく、すべて音声である。サブタイトルのバーチャルの名に恥じず、より現実体験に近い演出がほどこされている。

オープニングは、砂漠の遠景から始まり、ピラミッド、父親の姿、父親の残した手帳の中身、と移っていって、ピラミッドの入り口へと至る。なかなか見事なムービーで、心奪われるものがある。古代エジプトのピラミッドで繰り広げられるおどろな世界に突入してみよう。

オープニングムービーから。恐ろしげな冒険を暗示している

ピラミッドでの不思議な体験

ピラミッドの内部に入ってしまうと扉がしまり、もう後戻りはできない。前進するしかないのである。通路の先には、いたるところに小部屋があり、ここには体力を回復するための薬や武器が落ちていることがある。体力の回復はアイテムに頼るしかないので、拾っておかないとあとで大変な目にあう。

途中、モンスターが出現すると、そこで戦闘となる。地下１Ｆでもっとも出くわしやすいのが、ピンクのスライムみたいなやつで、これは当然弱い。たいてい１回の攻撃で死んでくれる。ちょっと強い敵になると、１回や２回の攻撃では死んでくれないので、その間に敵の攻撃を受けてしまう。このとき主人公がウーッとうめくのでダメージを受けたことがわかる。そうそう、モンスターのアニメーションが豊富に用意されているのもこのゲームの売りで、ここで紹介した以外にも、いくつかの出現、攻撃パターンがある。モンスターのなかには、このアニメーションがかわいいものが多くて、ついつい見とれてしまいそうになるのだが、ここは心を鬼にして倒すしかない。パッドのＲボタンを押すと、いつでも敵や自分のHPが表示される。でもバーチャル感を堪能したいというのなら、この表示なしで冒険するのも一興だろう。

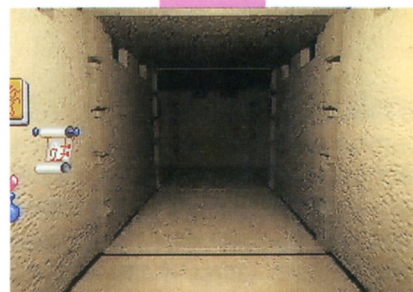
さらに奥にある小部屋にいくと、岡本太郎の顔のオブジェみたいなのが出てくる。「鬼火」というらしく、「やはり来たか……」と謎めいたメッセージを残して消えてしまう。そこからいま来た通路を引き返すと、隠し通路が開いており、さらに奥へと進めるようになる。どうやら主人公を助けてくれるキャラらしく、この後もピラミッドのいたるところに現れて、ヒントをくれる。

スロープを降りて、地下２階のある小部屋に行くと冒頭でも触れたラーセスIII世の亡霊みたいのが出てきて、「力の源を集めよ」といってピラミッドユニットなるものをくれる。使い道はわからないが、重要なアイテムなのは確からしい。このおじさん、別れぎわに後ろ手で手を振るなど愛嬌はあるのだが、口の聞き方が偉そうなので、ついからかってみたくなる。しゃべっている途中で攻撃すると「無礼者！」とかいって帰っちゃうのがおかしい。またここに入り直せば出てくるので心配はいらない。

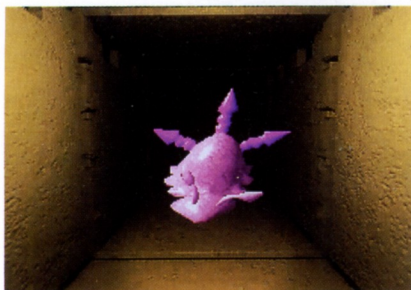
まだまだ冒険は始まったばかり。父親の運命は？　そしてピラミッドの奥に待ち受けるものは何か？

謎は深まるばかりなのではあるが、次号ではバッチリ攻略するぞ！

鬼火。こいつもなかなか偉そうなしゃべり方をする。何かいわくがありそうなのだが……

ラーセスIII世。元王様とは思えない軽さと威厳のなさである

地図をとって見ているところ。アイテムは中段の写真のように、回転させて見たり、使いたいものを選ぶ

ぐわーん、攻撃を受けているところ。確かに臨場感はあるな

木でできた操り人形風モンスター。倒すとバラバラになってしまう

モンスターの基本。スライムである

強力なブーメラン尻尾を逆立たせて攻撃する犬型モンスター。やられ方がかわいい

門番のサソリ。金を上げると「まあ、いいか」といって、どこかの扉を通れるようにしてくれる

真の恐怖があなたを襲う

Ghost Hunter Series

黒き死の仮面

幽霊館に秘められた謎を解き明かしていく、ストーリー重視のホラーRPG

●ひとくちインフォメーション メディアミックス的展開をみせているゴーストハンターシリーズが、ついに3DOのゲームとして登場することになった。実写取り込みをふんだんに使用しており、不気味な雰囲気を見事に醸し出している。

メーカー名	ハミングバードソフト	発売日	発売中
価格	8800円	メディア	CD-ROM×1枚
プレイ人数	1人	継続機能	1か所にセーブ可能
問い合わせ	☎06-315-8255・月〜金曜日(祭日は除く)・13:30〜18:00		

アドベンチャー風のホラーRPG

この『黒き死の仮面』は、グループSNEの安田均氏が手がけているゴーストハンターシリーズのうちのひとつ。ゴーストハンターシリーズはパソコンで発売された『ラプラスの魔』がきっかけで生まれたもので、現在は山本弘氏の小説など各方面にメディアミックス的展開をみせている。3DOの『黒き死の仮面』は以前ログアウト誌上に掲載されていた「ゴーストハンターRPGリプレイ」をもとに製作された作品だが、この「〜リプレイ」の集大成として、ログアウト冒険文庫より「ゴーストハンターRPGリプレイ　黒き死の仮面ー草壁健一郎の事件簿ー」が6月15日、また、テーブルトークのシステムが6月下旬に発売されるとのこと。これらと3DOのソフトを合わせて『黒き死の仮面』の世界を楽しむというのもいいかもしれない。

さて、この『黒き死の仮面』、一般のRPGとは異なり、どちらかというとアドベンチャー的要素が強い。単純な戦闘のくり返しやキャラクタのレベルアップなどはなく、あくまでも謎解きが中心となっている。

このゲームには独特のシステムが取り入れられている。キャラクタが恐怖を感じると精神的なダメージを受け、MP(メンタルポイント)の最大値が減ってしまうというもの(右の写真を参照)だ。MPが0になったキャラクタは発狂し、行動不能に陥ってしまう。もちろん回復も可能なのだが……。

幽霊館「ギルフォード館」は非常に広く、部屋数も多い。最初のうちは閉ざされているドアもある

この食堂では、かつてたくさんの人々が楽しく食事をしていたのであろう。しかし、今ここにいるのは……

敵との戦闘の際は、それぞれの能力を使って攻撃する。防御することも可能だ

恐怖によるMPの減少

転げ落ちてきた死体に驚き、アレックスの最大MPが減少。減ってしまったぶんはかんたんには回復できない

館に秘められた謎の数々

舞台は1930年初頭のロンドン。登場するゴーストハンターは草壁健一郎、アレックス、モーガン、ビンセントの４人。草壁は霊能者で、精神攻撃ができるほか、剣での物理攻撃もできる。アレックスは探偵で、拳銃の扱いにかけては一流、物理攻撃はおまかせだが、運に恵まれていないのが弱点。モーガンは記者で、戦闘は不得意だが、医療手当の技術を持っている。また、ホフマンは科学者で、心霊機械を使いこなし、医療手当も可能。

どんよりとたちこめる黒雲のもと、ゴーストハンターたちは噂の幽霊館に向かう。

この幽霊館「ギルフォード館」で、30年前陰惨な殺人事件が起こった。家主の妻と子供、友人たち３人が、何かの儀式によると思われる残虐な殺され方をしたのだ。当時はかなり騒がれたが、家主が「私のせいだ」という遺書を残して首をつったため、犯人は家主のオーエン・ギルフォードということで事件は解決した。現在は人ひとり住むこともなく、雑草や蔦がのびるにまかされ、荒れほうだいになっている。

ありふれた幽霊館だと思われたこのギルフォード館で、草壁たちは、予想以上の怪異に出くわす。血の涙を流す不思議な肖像画、食堂で死肉を食らっているグール、突然襲いかかってくるビリヤードの道具など……。この館には、おそらく何か重大な秘密があるに違いない。そういえば、あちこちに閉ざされたドアがあるが、その先にはいったい何があるのだろうか。

４人はそれぞれの能力を活かし、館の秘密を探っていく。

かつて怪しい儀式が行われていたと思われる祭壇だ。儀式と館の秘密には何らかの関係があるようだ

貴婦人の肖像画の表情が苦悶の表情に変化し、血の涙が流れ出す。この絵にはいったいどのような秘密が隠されているのだろうか

「黒き死の仮面」の正体は……

一行が３階のある部屋に入ると、突然、首つりの幽霊が現れた。この幽霊は、かつてこの館の主人だったオーエン・ギルフォード。彼は30年前、ここで首をつったらしい。オーエンは草壁たちに、かつてこの館で起こったできごとを話し始める。

オーエンは真犯人ではなかった。儀式によって悪魔を呼び出したのは確かだが、直接彼が手を下したわけではない。殺人犯にされたのは濡れ衣だという。それのみならず、館は魔物の巣窟となってしまい、今なお、耐え難い苦痛を感じている。オーエンは、この苦痛から解放してほしいと草壁たちに懇願する。

一行が閉ざされたドアのことについて問うと、オーエンは自分が封印したものだと答える。ドアの向こうには一族の秘密があり、これを他人に知られたくなかったからだという。しかし、この苦痛から解放してくれる手がかりになるなら、と封印を解いてくれる。そして、館に巣食う悪魔の名を告げる。その名は、「黒き死の仮面」。

草壁たちは、オーエンの指示でかつてこの館の執事だったベン・ハリスの霊に会いにいく。ハリスは当時のこの館の様子をくわしく語ってくれるが、最初の面会では、謎の解明に直接かかわりそうな情報は得られない。

館の謎を解明するには、草壁たち４人以外の、誰かの力が必要になる。彼らは戦闘には参加しないが、そのときが来れば解明の糸口を見つけ、きっと主人公たちを助けてくれるに違いない。もしオーエンに会うまでに彼らが仲間になっていないなら、２階をすみずみまで回ってみることだ。ただし、彼らとは意外な形で出会うことになるだろう。

ストーリーはまだまだ始まったばかり。数々の恐怖、そして意外な真実が、この先あなたを待ちうけている。

この敵は、悪魔や幽霊のたぐいではないようだ。生身の人間のようだが、なぜ主人公たちを襲ってくるのか……

死してなお苦しむオーエンの霊は、この苦痛から解放してほしいと草壁たちに懇願する

執事はギルフォード家の人々がどのように暮らしていたのかを語ってくれる

シーツが人のかたちになり、叫びをあげる。この霊も、いまだ苦痛から解放されていないようだ

VRゴルフ第2弾の登場

T&E VR GOLF

MASTERS®
遙かなるオーガスタ3

『ペブルビーチの波濤』に続き、T&E SOFTが贈るゴルフゲームの決定版

●ひとくちインフォメーション 基本システムは変更せずに、マスターズの開催コース「オーガスタ」になった。初心者にうれしい「イージーショット」機能が追加され、これまでミスショットを連発していた人でも、かんたんにベストショットが打てるようになった。

メーカー名	T&E SOFT	発売日	7月9日
価格	9800円	メディア	CD-ROM×1枚
プレイ人数	4人	継続機能	1か所にセーブ可能
問い合わせ	☎052-773-7757・月〜金曜日(祭日は除く)・9:00〜17:00(除12:00〜13:00)		

舞台はオーガスタへと移る……

マスターズといえば、ゴルフをプレイしない人でも名前を知っているほど有名。ゴルフトーナメントのなかでも、最高峰の部類に入る栄誉あるもの。ゴルファーにとっては憧れのトーナメントである。

マスターズの開催コースはアメリカ東部のジョージア州にある「オーガスタ・ナショナル・ゴルフ・クラブ」。ここはメンバーズ・オンリーのゴルフ・クラブで、トーナメント以外でコースがあいているときでも、メンバー以外はプレイすることができないのだ。

しかも、マスターズに出場できるのは、世界の檜舞台で活躍している各国のトッププロのなかでも、招待状が届いたほんのひとにぎりの人たちのみ。オーガスタでプレイする、それだけでも、非常に価値があるのである。

これだけ由緒あるコースを気軽にプレイできるのが、このゲームの魅力である。3DOの機能を活かして、忠実に再現されたコースで、存分にマスターズの雰囲気を味わえるはずだ。

基本的なシステムは前作の『ペブルビーチの波濤』と同じ。変更点は少ない。新しく追加された機能として「イージーショット」というのがある。これはパワーを決めれば、インパクトを自動的に最適なところに合わせて、ショットができるというもの。初心者にはありがたい機能だ。

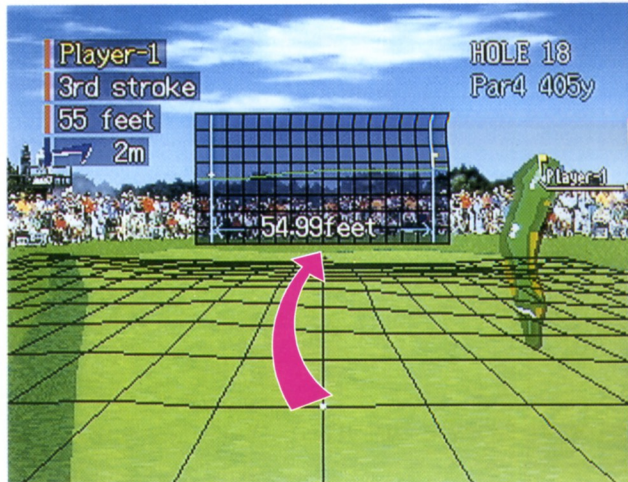
そしてもうひとつ、「インタラクティブ・ヘルプ」機能。マニュアルを読まなくても、すぐにゲームが始められるようになっている。ゲーム中、好きなときにいつでもミニチュアサイズの画面とコントロールパッドの説明画面を見ながら、ゲームの遊び方を知ることができる。

また、コースガイドも強化されている。画面サイズもアップし、解説内容もボリュームアップした。美しいコースを見るだけでも楽しめる。しかし、全体的に前作との変化が乏しいだけに、せめてプレイヤーのグラフィックは新しくしてほしかった。

追加機能「イージーショット」はこの特殊機能のメニューでコントロールすることができる

おっとあぶない！ 危うく目の前に流れるクリークに落としてしまうところだった

右からの強い風にのせて、思い切りドローボール(左曲がり)を打ってみたところ。真横からの風なので、それほどスタンスは開かなくてもいい。このときは3つずらした程度。結果はみごとにグリーンエッジまで運ぶことができた

左から9メートルの風が吹いている。このゲームではこれ以上の強い風は吹かない。スタンスを6つほど左にしてドローボールを打ったが、結果はフェードボール（右曲がり）になった

右傾斜の上りのあとは平坦になっている。この方向修正は左にたった1つで、パワーは5ゲージぐらいで打ち、カップイン

新しく追加された機能「イージーショット」。これをＯＮにしておけば、誰もがインパクトを失敗することなく、まっすぐに打つことができる。ただし、ショットパワーは自分で決定する。フルスイングの狙いがはずれ、パワーゲージの最小付近でボタンを押してしまう可能性は残っている。ちなみにティーショットのときは、意図的に空振りをしたほうがよい。そのまま打っていくよりも、第2打もティーアップした状態で打てるため、距離を稼げるからだ。しかし、このモードにしておくと空振りができない。というより空振りをしないための補助モードなのだが。

このゲームではショットをかんたんにしてしまうと、難易度はかなり低くなる。ゲームを極めるといった点においての満足度もかなり低くなってしまうのではないかとも思える。

お次はオーガスタというコースについてだ。コースの特徴は、いたる所にウォーターハザード（池、川など）があることだ。とくにイヤらしいのがクリーク（コースを横切ったり、コース沿いに流れる川）だ。バンカーはもちろんだが、グリーン手前にあったり、ティーショットの着地地点付近にあったりと見事に考えられている。ここに落ちると、1ペナ（1打罰）を与えられ落ちた地点付近から打ち直しとなってしまう。

風はゲームということもあり、ペブルビーチ同様かなり強く吹く。やはりここでも風を制することが大切になる。

コースの起伏は少ないが、グリーンに限っていえば、前作よりも数段起伏に富んでいる。グリーンは上り下りが複雑に入り乱れ、左右にうねっていたりするのだ。かなりパッティングには神経を使うだろう。ショットパワーをどれくらいにすればいいか、方向修正はいくつにするかなどは、アドバイスのグリッドと断面図を参考にして、慎重に決めなければいけない。とくにロングパットのときの方向修正は、カップまでの距離があればあるほど、途中には起伏や傾斜が多くあるわけだから、その影響を考慮すること。

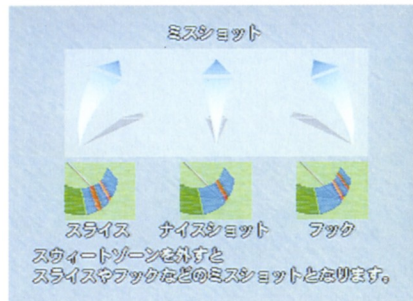
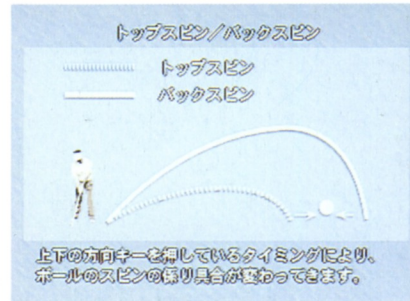
新機能、インタラクティブ・ヘルプ機能

今回から新しい試みとして、ゲーム中に遊び方やショットの基本などを忘れてしまったり、知りたくなったときには、いつでも知ることができるようになる機能が追加されることになった。

具体的にいうと、ゲーム中にこの機能を呼び出すと、ミニチュアサイズのゲーム画面とコントロールパッドの説明画面を見ながら、ショットに関する一連の操作を知ることができる。また、ゴルフに関する基礎知識なども画面で説明してくれる。しかも、非常にわかりやすく親切である。

これならば、知りたい操作や情報をゲーム上で教えてくれるため、マニュアルをいちいち見る必要もなく、わずらわしさを感じることがないというものだ。

スタンスがどのようにして弾道に影響するかの説明がされているが、ゲームでは矢印を曲げたい方向に修正するだけ

インパクトの瞬間が何よりも大事であることは、いちどでもプレイしたことのある人なら、理解できるだろう

スウィートゾーンを逃して、インパクトをミスしたときに、弾道が左右に曲がってしまうのだ。これはその説明

クラブによって様々だが、球にかける回転をコントロールすることによって、弾道の高低や止まり具合が変わってくる

スーパー・ウイングコマンダー

ストーリー性を重視したフライトシミュレーション。凝った演出も見ものだ

●ひとくちインフォメーション 一般的なシューティングゲーム以上にストーリーを重視したつくり。戦闘は3D画面でおこなうが、スピードが速いので慣れるまで大変か。3DOならではの美しい画面を使った演出も凝っている。1つのシナリオ自体は短いので手軽だ。

メーカー名	EAビクター	発売日	7月9日
価格	8800円	メディア	CD-ROM×1枚
プレイ人数	1人	継続機能	8か所にセーブ可能
問い合わせ	☎03-5410-3100・月〜金曜日(祭日は除く)・13:00〜16:00		

キャンペーンで進行するストーリー

この『スーパー・ウイングコマンダー』は短めなシナリオをクリアしていくことでゲームが進んでいく。一般的な面クリア型のシューティングゲームとはひと味違い、キャンペーン的に進行するのだ。シナリオひとつひとつが1面に相当するとも考えられるが、プレイしたときの印象は各編でかなり違うものになっている。その理由のひとつとして、このゲームがストーリーを前面に出しているというのがある。ストーリーは主人公である新任パイロット、アームストロング(コードネームがマーベリック)が宇宙空母のタイガーズクローに乗り込み、異星人・キラルシと戦っていく、といったもの。

ゲームのシステム自体は特に難しい点はない。ややこしいパワーアップのシステムなども存在しない。その中で特徴といえるのは2機でチームを組んで敵にあたる、というもの。この相棒もシナリオによって代わることがある。プレイする上ではなにも影響することはないが、一種の遊びとしておもしろい設定がある。それは相棒となる人間が必ずしもアメリカ人ではない、という点。最初のシナリオはスピリットのコードネームを持つ日本人。それも女性だ(アメリカ版では芸が細かく日本語風ななまりまで入っていた)。つまり多国籍軍というわけだ。ではその他の3DOならではの演出を次で紹介しよう。

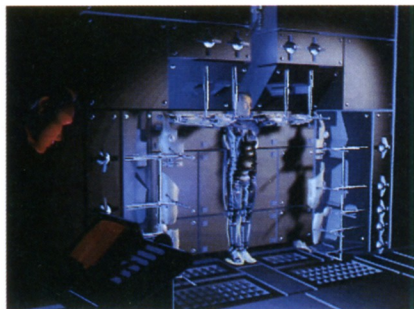
3DO独特の演出で気分も盛り上がる

演出というよりは、ゲームシステムの話になるが、キャンペーンならではの演出として昇進や叙勲がある。これは敵を撃墜した数や話の流れによって途中に挿入される。また自分の機がパワーアップしない代わりに新鋭機の投入といったイベントも用意されている。新鋭機は数種類が存在している。新鋭機が投入されると武器が新しいものになったり、ミサイルの搭載数が増えたり、と若干パワーアップするが、決して楽をすることができるわけではない。

これは出撃シーンの後の発進の画面。取り込みではないが凝ったつくりをしていることには変わりがない

このゲームは美しい取り込み画面による演出がウリのひとつ。特に出撃シーンのつくりは非常に凝っており一見の価値があるだろう。

ほかには戦闘中の会話がある。この会話は相棒に対する指示だけでなく相棒からの情報や警報、さらには「敵を挑発する」といったものもある(敵も何かしら罵りのセリフを吐いてくるのだ)。この会話はコクピット脇にあるモニターを通しておこなわれる。

彼が主人公のマーベリック。本名はアームストロング。パイロットのランキングは本名で表示されているのだ

これが必見モノの出撃シーンだ。実に凝ったつくりをしていて映画の1コマを見ているかのようだ

同じく出撃シーンからの画面。長めだがスムーズに流れるので特にストレスを感じずに見ていることができる

同僚との打ち合わせで情報収集して出撃

では肝心のゲームの流れについて紹介していこう。ゲームは、まず休憩室から始まる。この部屋は各シナリオが始まる前には必ず訪れることになる。ここでは2名の同僚と元パイロットのバーテンのショットグラスというオヤジがいて、さまざまな情報を入手することができる。さらにシミュレーターが設置されている。これで戦闘の練習をすることができる。4種類の敵機が用意されているので、出現が予想されるタイプや苦手とするタイプを選んで研究するといいだろう。またパイロットのランキングも表示されている。これは出撃回数と撃墜数を確認することができる。他のパイロットがどれだけ出撃して撃墜しているのかも併せて確認しよう。

兵員室。この場所では主にセーブとロードをおこなう。データの保存が8か所できるが、ベッドを選ぶことでセーブとロードをする点がユニークだ。ちなみにデータがセーブされているところには人が寝ているが、セーブされていないところは空いているのが親切であり凝っているところ。ほかに勲章を保管しておくところがある。ゲームを進めていく途中で勲章を授与されるとここに保管して眺めることができるというわけだ。

兵員室を抜け、奥に進むと作戦室がある。ここで作戦行動の説明と命令を受ける。説明は地図がホログラフのように映し出されて、数か所のチェックポイント（NAV.1、2のように表示される）を巡回して母艦に戻って来る、というようになっている。命令はチェックポイントを巡回して偵察する、というものを基本に、輸送船の護衛や敵艦への攻撃などさまざまだ。これらがすむと、いよいよ出撃となる。

敵と遭遇。やるか、やられるかのドックファイトが展開する。シナリオによっては、護衛の船から離れることができないことがあり、苦しい戦いになる

最初のシナリオは練習をかねているので偵察行動。チェックポイントをまわってくればよいわけだが、そう簡単にはいかない。最初のポイントに到着するかしないか、というところで早くも敵機と遭遇する。相棒とこの敵を迎撃するわけだが、敵のスピードが非常に速いので慣れるまでは苦労するだろう。戦闘時は攻撃目標になっている敵機と自機のダメージがそれぞれコクピットのモニターに表示される。ほかにも自機のスピードや敵のミサイルにロックされたときの警告灯やレーダーなど各種の情報が表示されているが、これも慣れて余裕ができないと確認するのは難しそうだ。

戦闘が終了しても安心はできない。プレイヤーが行動しているのは宇宙である。空虚な空間とはいえ、隕石群などの障害物が漂っていることがある。この障害物をくぐり抜けてチェックポイントに到着し、母艦に戻ってきたところで任務は初めて終了となる。

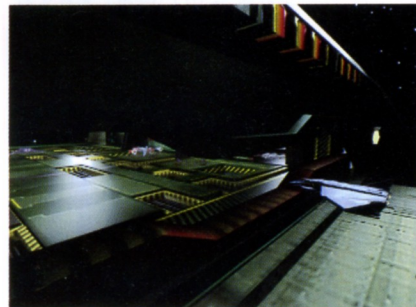
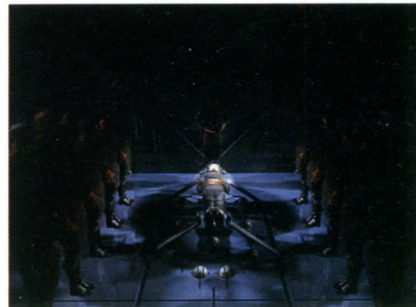
母艦に戻ると相棒とともに任務終了の報告を指令官にするのだ。このときに敵機の撃墜数を伝えられる。ときには任務を達成できなかったためにお小言を頂戴することもある。仮にきっちり任務を果たすことができなくてもストーリーは進行する。それもひとつの特徴と言えるだろう。また、それなりの戦果をあげていると指令官に呼び出されて昇進や叙勲について伝えられることもあるのだ。ちなみに戦死してしまうと自分のお葬式のシーンが流れる。できればあまり見たくはないものではある。

次号ではじっくり攻略したい。

休憩室では情報の収集を行う。何かしら作戦を進めるうえでのヒントが隠されているかもしれない

予定コース上に隕石群が散らばっていることも。これをうまく避けなければならない。また機雷が漂うこともある

指令官に任務終了の報告をする。このとき相棒は「彼はよくやった」とプレイヤーのことをほめてくれる

プレイヤーが果たさなければならない任務がこのマップで把握できる。任務遂行中もマップを呼び出して確認可能

任務を終えて無事に帰還。この帰還のシーンも出撃シーン同様凝ったつくりで見る者をうならせる出来になっている

お葬式のシーン。どうやって遺体を回収したかはともかく、いい気はしない。相棒の戦死時も同様におこなわれる

(注)掲載している画面写真は、海外版のものです。日本版とは仕様がことなる点もありますが、ご了承ください。

MICROCOSM™

マイクロコズム

迫力のグラフィックで、独自の世界を築き上げる3Dシューティングが登場した

●ひとくちインフォメーション 人の体内を舞台とした3Dシューティングゲーム。企業間の利権争いが事の発端というストーリーも、異色。3DOのソフトらしく、グラフィックにも力を入れており、プレイヤーをゲームの世界へと引きずり込む。全3ステージ構成。

メーカー名	T&E SOFT	発売日	7月9日
価格	8800円	メディア	CD-ROM×1枚
プレイ人数	1人	継続機能	パスワード
問い合わせ	☎052-773-7757・月～金曜日(祭日は除く)・9:00～17:00(除12:00～13:00)		

人体の中での壮絶な戦い

時は西暦2051年、巨大企業アクシオン社はライバル企業サイバーテック社を蹴落とすため、超小型化技術を使いサイバーテック社社長コーズビーの体内にマイクロユニット「Grey M」を送り込むことに成功した。「Grey M」をコーズビーの大脳にとりつかせ、コーズビーを自在に操ろうというのだ。そこでサイバーテック社も超小型化技術を使い、「Grey M」を破壊するための、マイクロユニットを発進させた。というストーリーで始まる3Dシューティングゲームだ。

体内ではアクシオン社の迎撃ユニットがあらわれ、行く手をはばむ。ステージの最後に設けられたエアロックにたどりつくと、ステージクリアだ。エアロックから、次のステージである、人体の別の部分へいっきに運ばれる。しかしエアロックの手前には、強力な攻撃力と高い耐久力をもつ、ボスキャラが待ち受けており、対決しなければならない。

ゲーム開始時には、自機の上下移動を、そのままパッドの上下に対応させるか、フライトシミュレータによくある、パッドの下で自機が上に移動するようにするかを選択できる。ゲーム中には3種類の自機が登場し、ステージごとに乗り換える。敵の攻撃を受けたり、敵や障害物にぶつかると自機のシールドが減っていき、0になると破壊される。自機を3機壊されるとゲームオーバーだが、パスワードでのコンティニューが可能だ。

自機の武器は無制限に撃てる主砲のほかに、アイテムを取ると一定数発射できるようになる「ホーミングミサイル」、「スマート爆弾」、「レーザー」があり、使いたい場面でそれぞれに対応したボタンで発射する。「ホーミングミサイル」は敵を自動追尾し、「スマート爆弾」は画面に映っている敵すべてにダメージを与える。「レーザー」は自動連射する強力な武器だ。武器のアイテムを取ったら、画面下のゲージにその武器のランプがつく。使用回数の制限があるものは、使用するたびランプが暗くなっていくので残りが判る。他のアイテムとしては、主砲を、2連射、3連射とするパワーアップアイテム、シールドの完全回復アイテム、一定量のダメージを防ぐ「シールド」、取ると自機のまわりを旋回して、近づく敵を破壊する「オービター」がある。アイテムは画面奥から近づいてきて、すぐにまた画面の奥へ行ってしまうので、素早く回収しなければならない。

ステージ開始時や中継ステーションなどではカッコいいビジュアルシーンが入り、ゲームを盛り上げる。オープニングはSF映画のようなサイバーな雰囲気で、渋いものだ。

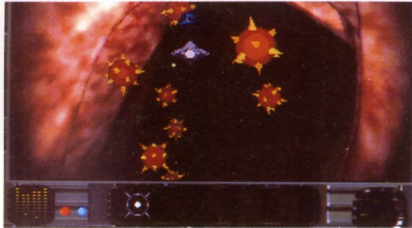
オープニングの1コマ。アクシオン社と取引したサイバーテック社員が、コーズビーに「Grey M」を注入するシーン

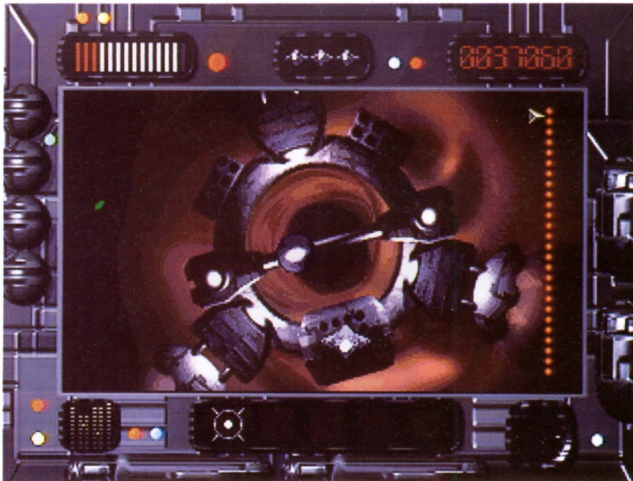
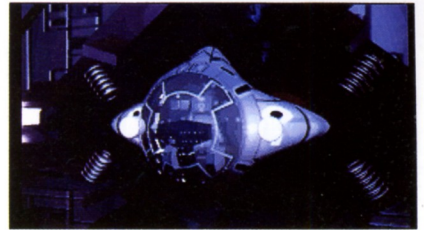
これがステージ1である血管のなか。自機近くに出現しているのは、シールドのアイテムだ。画面の左上に見えるのが自機のシールドのゲージ

これはレーザーのアイテム。すばやく取ろう

レーザーを使っているところ、ハデで気持ちイイ武器だ

脳をめざして突き進む

注射をするようにして、機体がコーズビーの体内へと送りこまれるところからゲームが始まる。ステージ1の舞台は上腕静脈。序盤だけあって敵の数は少ないが、障害物は結構多いのでなめてかかると痛い目にあう。というのも、ここでの自機「スプーク4潜水艇」は動きが鈍く、とっさの回避がしづらいからだ。さらに困ることは、アイテムの回収が困難な点だ。アイテムが非常に重要なこのゲームで、アイテムを取り逃がすというのはかなりツライ。アイテムは常に同じ場所で同じように出現するので、しっかり頭に入れておくしかない。障害物も同様に、覚えておくといい。血管の入り組んでいるあたりを抜けると、ボスキャラとの対決となる。ボスキャラを倒すと、広いところへ出て中継ステーションが見えてくる。ここでも敵キャラが出てくるが、数は少ない。アイテムはたくさん出現するし、ボーナスステージのようなものといえる。中継ステーションに近づくと自動的に収容され、自機の交換が行われる。ここでの、ドッキングのかっこよさは、メカ好きの人にはゾクゾクくるものがあるのではなかろうか。

このような障害物も多い。破壊できるものとできないものがあるので、注意が必要だ

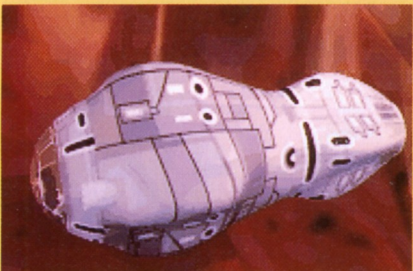
ステージ2は上大静脈から心臓にかけてだ。敵の出現数が増えてくるが、アイテムも多く出てくるので、うまく活用しよう。後半はステージ1以上に細く、曲がりくねっている。ここでの自機は「ハンターキラーRS-18」。速度が速いのが特徴だ。曲がりくねったステージ2でこの速い機体を使うのは、ここで出現する特別な敵キャラのためだ。その敵キャラ「VOカプセル」は、逃すと毒性ウイルスをまき散らし、コーズビーを殺してしまうので、その場でゲームオーバーになってしまう。そこで速い機体が必要なのだが、そのぶん操作は非常に慎重なものを要求される。

ステージ1のボスキャラと対決。画面右にでているメーターは、ボスキャラの耐久度。どれだけダメージを与えたのか判るのはありがたい

中継ステーションでのドッキングシーン。次の自機へ乗り換えるところまで、アニメーションが続く

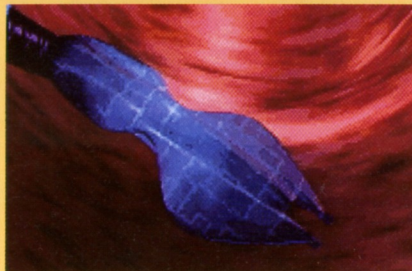
ステージ3は大脳が舞台。脳のしわのなかを進んでいくというなかなかエグいステージだ。こんなところで戦って、本当に大丈夫なんだろうか？　と思ってしまう。ここでは細かい作業をするために、「S2-21与圧スーツ」というスーツに身をつつんで戦う。攻撃力は他の自機と同等だ。このステージは動きが複雑な敵がたくさん出てくるので、ホーミングミサイルをうまく使うことが大事。最終ステージだけあって、はっきりいってむずかしい。このステージで終わりというのはちょっと物足りないが、難易度はやや高めなのでやりがいがあるゲームだ。

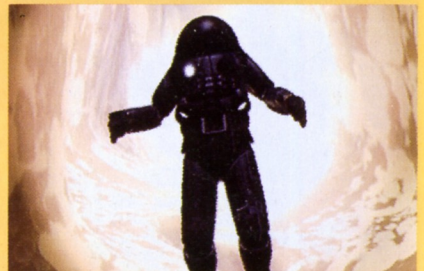
ゲームオーバーになると、コーズビーの治療室に画面が移る。無機質なドックに横たわっているのが不気味だ

●ステージごとに自機を換えていく

ゲーム中で使用する自機は、各ステージで必要な能力を持ったものを乗り継いでいく。エアロックでの乗り換えは、操縦者の視点で移動するので、実際にパイロットになったような気分にさせてくれる。装備はどの機体も共通のものを使い、前のステージでとっておいたものは、自機を乗り換えても残っているのでありがたい（ただし、オービターだけは、ボスキャラと戦う時に無くなってしまう）。

●スプーク4潜水艇

本来は原子力潜水艦に積まれる、救助艇として開発されたものだ。したがって元々戦闘には不向き

●ハンターキラーRS-18

小型ながら、現行の戦闘機としては最高の速力をもつ追撃艇。「VOカプセル」の追撃に威力を発揮する

●S2-21与圧スーツ

海洋開発に使われてきた作業用の潜水服。大脳は狭くて飛行艇では入れないので、これで出撃する

恐怖の館から脱出するのだ！

ALONE IN THE DARK

アローン・イン・ザ・ダーク

ワナをかわし、敵と戦う、ホラー・アクションアドベンチャーゲーム

●ひとくちインフォメーション　DOS／Vパソコンなどで大人気となった『アローン・イン・ザ・ダーク』が、いよいよ3DOでも発売される。「クトゥルフ神話」を題材にした、アクション性の高いホラー・アドベンチャーゲームだ。

メーカー名	ポニーキャニオン	発売日	夏頃
価格	未定	メディア	CD-ROM×1枚
プレイ人数	1人	継続機能	セーブ可能(仕様は未定)
問い合わせ	☎03-3221-3161・月～金曜日(祭日は除く)・10:00～18:00		

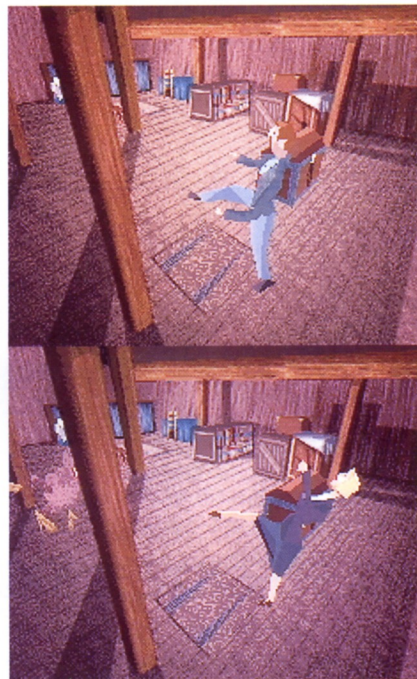
夏の夜のきもだめしにどうぞ

アメリカの片田舎の古ぼけた館で、ジェレミー・ハートウッドという人物が謎の死をとげた。プレイヤーは、主人公として2通りの設定から選択することができる。死んだジェレミーの姪の女性か、古物商に依頼を受けた探偵の男性、のいずれかである。どちらを選んでもゲーム内容は同じだが、素手による攻撃のパターンが多少異なっている。

恐怖の館だとは知らずに入ってしまった主人公を、館から無事に生きて脱出させることが、このゲームの目的なのだが、一筋縄ではいかない。この館には、謎の化け物たちが数多く出現するし、恐ろしいワナも館じゅう至る所に仕掛けられている。各部屋を調べて回り、いろいろなアイテムや情報を集めて、それらをうまく使っていかなければならない。また、化け物との戦闘はアクションゲームで、パンチとキックのほか、ライフルや短剣など、館で手に入るさまざまな武器を使って戦うことになる。謎解きとアクション、両方をこなさなければ、クリアすることはできないのだ。

ゲーム画面は、主人公の動きに合わせて自動的に切り換わるカメラから見た視点になっている。だから場所によっては、主人公のすぐそばから見たカメラアングルだったり、下の方から見上げるカメラアングルだったりして、とても迫力のある画面が楽しめる。まるで、映画のなかの人物を自分で思いどおりに動かしている感覚だ。主人公やすべての物が3DCGで描かれているからこそできる手法だ。

さらに、音楽もホラーゲームにふさわしい、おどろおどろしいノリのBGMで、突然のモンスター出現のBGMなども効果的。臨場感がいっそう盛り上がる。

こういった画像と音響、両面の見事な演出がパソコンで大人気を得た一因だが、とくに音響面では足音が入るなど、怖さがさらにパワーアップしている。これは必聴。

2種類の設定の主人公でキックしてみたところ

薄暗い雰囲気の館へ向かう主人公。恐ろしい運命が待ち受けているなど、主人公はこのとき、まだ知らない

オープニングの1シーン。館の窓から主人公を何者かが見下ろしている。異形の者の手だ

これはモンスターではないので、間違えないように。階段を上る主人公なのだ

突然襲ってくる化け物 何が起きたのか?

オープニングが終わると、屋根裏部屋からゲームが始まる。まずは、キャラクタ紹介のときに得た情報どおりに、ピアノを調べてみよう。ここでのポイントはピアノの横から調べるということだ。死んだジェレミーの手紙を発見できる。さっそく読んでみる。

そうこうしているうちに、突然BGMが変わって、画面が切り換わる。窓の外で何かが動いたかと思うと、鳥のような姿をした化け物が窓を突き破って、部屋の中に飛び込んでくる。「いったい、なぜ化け物などがいるのだろう？　この化け物は何なのだろう？」と、主人公の顔は単純なテクスチャマッピングのため平静な顔をしているが、内心ひどく驚いているはずだ。しかし、化け物はそんなことはおかまいなしに襲いかかってくる。さあ、初めての戦闘だ。キックやパンチを駆使して化け物を倒そう。

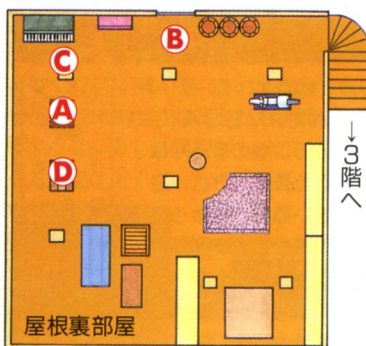
この屋根裏部屋で次に気になるのが宝箱。開けてみるとなかからライフルが出てくる。ライフルはなかなか強力な武器だが、弾数が限られているのでよく狙って撃とう。

再びモンスター出現のBGM。今度は床からゾンビのような化け物がせり上がってくる。なかなか凝った仕掛けだ。ちなみにこのゲームは頭を使うと敵との戦闘を回避できる場所もある。たとえば最初の敵は、ピアノと窓の間にあるたんすを動かして窓を塞げば入ってくることができないし、２番目のゾンビも床の板の上に何か物を置いておけばよい。

こんな調子で、ゲームは進んでいく。館の3階、2階、1階、そして地下と先はまだまだ長い。この館の謎を解き明かし、生きて外へ出ることはできるのだろうか。

A 床の板が持ち上がり、なかからゾンビが出現する。板の上に乗っていると出てこないぞ

B 窓を突き破って飛び込んでくる化け物。ぴょんぴょん飛び跳ねて移動するモンスターだ

C 敵と戦うときは、このように柱などを間にはさんで戦うと、連続攻撃を受けないので安全だ

D 宝箱のなかからライフル発見！　もちろんもらっておこう。弾が４発装填されている

ライフルを使ってみたところ。しっかり狙え

滑らかな動きで、尻尾を使って攻撃してくるモンスター。思わず動きにみとれてしまう

また、窓からモンスターが。このカメラアングルも迫力満点だ

(注) 掲載している写真は開発中のものです。

訪問者を守りぬくことが目的

NIGHT TRAP

ナイト・トラップ

トラップを駆使して化け物や吸血鬼を捕らえていくアクション性の高いアドベンチャーゲーム

●ひとくちインフォメーション アメリカで発売されている『NIGHT TRAP』の日本版。国内ではMEGA-CD版も発売されているが、画面は3DO版のほうがはるかに美しい。映画的な表現を狙った作品だけに、3DOの映像でこそ真価が発揮されているといえよう。

メーカー名	ヴァージンゲーム	発売日	6月25日
価格	9800円	メディア	CD-ROM×2枚
プレイ人数	1人	継続機能	なし
問い合わせ	☎03-3666-6904・月〜金曜日(祭日は除く)・10:00〜16:00		

マーチン家の秘密

湖のほとりに立つマーチン家の別荘で、最近、多くの若者たちがつぎつぎに失踪するという事件が起こっていた。真相はなかなかつかめず、事件の究明はS.C.A.T.(Special Control Attack Team)という特別捜査隊にゆだねられることになる。

S.C.A.T.が極秘のうちに別荘の内部を調査した結果、別荘内に何らかのシステムが隠されていることを発見した。そのシステムは、別荘のあちこちに仕掛けられた監視カメラと、それに連動したトラップだった。マーチン家が若者たちの失踪に関係しているのは確実のようだ。S.C.A.T.はただちにこのシステムに侵入し、外部からのコントロールを可能にした。ただし、トラップを作動させるためのアクセスコードについては外部から変更することができない。これを変えることができるのは、マーチン家の住人だけだ。

そして今夜、再びこの別荘に若者たちが招かれた。訪問者は全部で6人。このうち、ケリーという少女はS.C.A.T.の隊員。偵察役としてマーチン家に潜入したというわけだ。ケリーは監視カメラに向かって合図を送ってくれたりする。けっこうたよりになりそうなのだが、当然、別荘内のすべての場所を見わたすことは不可能だ。訪問者たちを守れるのは、外部から別荘内を監視し、トラップを操作することのできるプレイヤーしかいないのである。

事件解明のため、S.C.A.T.が湖のほとりにあるマーチン家の別荘に向かう

マーチン家と隣人

ヴィクター　マーチン家の主。優しいそぶりで訪問者を迎え入れるが……

シーラ　ヴィクターの妻。ヴィクターと同じく、優しいそぶりをみせている

ジェフ　マーチン家の長男。明るくふるまっているが、陰では……

サラ　マーチン家の長女。若者たちを別荘に招待した張本人

トニー　マーチン家のいとこ。吸血行為に罪悪感を感じている

エディ　別荘の隣に住んでいる人間で、マーチン家の秘密に気づいている

訪問者たち

ケリー　マーチン家を調査するために潜入したS.C.A.T.隊員

メイガン　元気で目立つ存在。パーティではラケット片手に歌を披露する

シンディ　今回の訪問者のなかではあまり目立たない、ちょっとおとなしい少女

アシュレイ　トニーの昔の恋人に似ているため、トニーに助けられることになる

リサ　バスルームでたくさんのオーガーに襲われる。必ず助けてあげよう

ダニー　リサの弟。好奇心旺盛で、ひとりで別荘内をうろつく

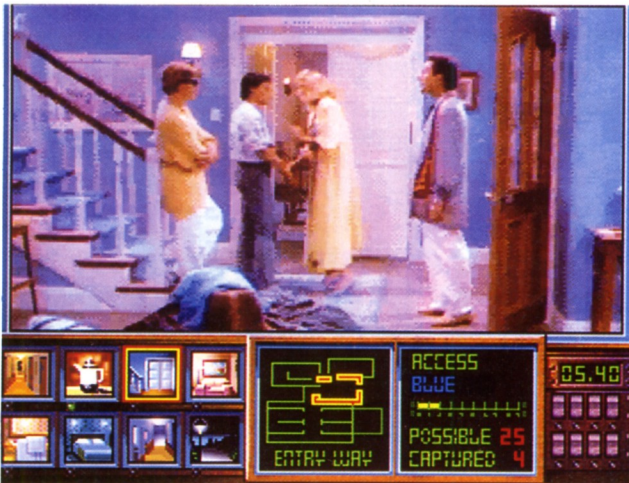
すばやい操作が必要

プレイヤーは、監視カメラをとおして別荘内の様子を探っていく。監視カメラが設置されているのはリビングルーム、玄関など全部で8か所だ。ただし、複数の場所を同時に見ることはできないので、カーソルキーとAボタンで監視カメラを切り換えていかなければならない。別荘内を監視していると、「オーガー」と呼ばれる化け物がつぎつぎに別荘内に侵入していることがわかる。プレイヤーはトラップを作動させ、オーガーを捕らえていく。監視を怠ってオーガーを逃しつづけると、最後にはシムス隊長にクビにされ、ゲームオーバーになってしまう。

トラップを作動させるには、メーターがレッドゾーンに達したときにスイッチ（Bボタン）を押せばよい。ただし、コントロール側とトラップのアクセスコードの色が合っていなければならず、もし違っているとトラップはまったく作動しない。マーチン家の住人はときどきトラップのアクセスコードを変更するので、トラップについての会話をしている場面を見つけたら注意深くその会話を聞き取ることが必要。アクセスコードが変更されるという情報をつかんだら、Cボタンで変更後の色を選択することになる。

最初のうちは出現するオーガーの数も少なく、訪問者たちもオーガーに遭遇することはない。だが、ストーリーが進むにつれてオーガーはしだいに増えていき、別荘内のあちこちに出没して集団で訪問者たちを襲ってくるようになる。もし訪問者がオーガーに襲われている場面に出くわしたら、最優先で守りぬかなければならない。もし守りきれなかった場合は、その時点で即ゲームオーバーになるからだ。それから、タイミングを間違えると訪問者のほうをトラップにかけてしまうこともある。この場合もゲームオーバーになるので注意が必要。ストーリーをよく把握しながらプレイすることが不可欠だ。

ストーリーも大詰めになると、ついにマーチン家の住人が動きだす。彼らの正体は吸血鬼。訪問者の血を狙って襲いかかってくる。S.C.A.T.隊員のうち何人かはすでにオーガーの餌食になってしまっているが、残った隊員が本格的に行動を開始し、マーチン家との対決シーンをみせてくれる。最後のほうはストーリーにかなり激しい動きがあるので、プレイヤーも監視カメラを目まぐるしく切り換えなければ追いつけないはずだ。

別荘内にあるトラップを作動させてみると、いずれもかなり大がかりなものであることがわかる

マーチン家の住人がトラップについて話している場合、アクセスコードを変更する可能性もあるので、十分注意して聞きとるようにしなければならない

メーターがレッドゾーンに達したらトラップが作動可能だ

任務に失敗するとシムス隊長に怒られ、システムを切断される。できればこうならないようにしたいものだ

敵をすべて排除し訪問者たちを守れ！

このソフトはマルチエンディングになっており、たとえ最後までたどりついてもハッピーエンドであるとはかぎらない。トラップにかけることのできるすべてのオーガーとマーチン家の住人を捕らえていればよいのだが、そうでないときはエンディングが変わってしまう。ケリーが血を吸われてしまうこともあるし、最後まで無事であっても、パーフェクトでないと「次はパーフェクトね」といわれてしまうのだ。

ストーリーを楽しむことととゲームを完璧にクリアすることを両立させるのは難しいかもしれないが、何度でもゲームに挑戦し、パーフェクトなエンディングを目指していただきたい。

8つの監視カメラがどこに配置されているかを把握しておけば、オーガーやマーチン家の住人の行動もつかみやすい

マーチン家の住人がどんなことを考えているのかつねに行動をチェックし、パーフェクトを目指すようにしよう

マーチン家の住人を確実に捕らえないと、ストーリーが最後まで進んでもこういう悲惨な結果になる

(注)掲載している画面写真は、海外版のものです。日本版とは仕様がことなる点もありますが、ご了承ください。

アタマは使うモノである

パラランチョ

見てかわいい、やってムズカシイ。カタイ頭をヤワラカクする、奇想天外なパズルゲーム登場

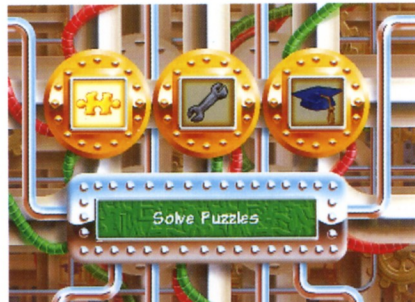
●ひとくちインフォメーション PC/AT互換機やMacintoshで発売されて人気を呼んだパズルゲーム『THE INCREDIBLE MACHINE』が、ついに3DOで日本にも登場する。物理法則にしたがっているようでしたがっていない、へんてこなパーツが最大の魅力だ。

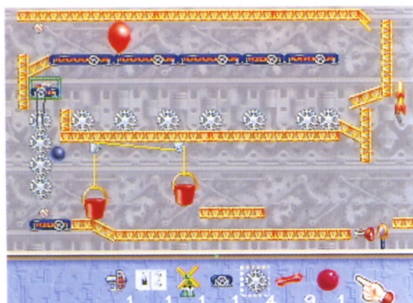
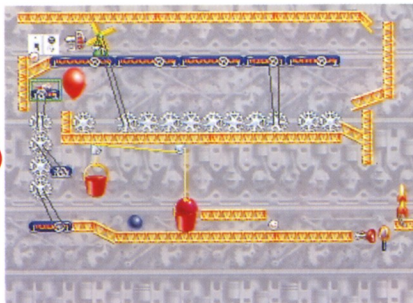
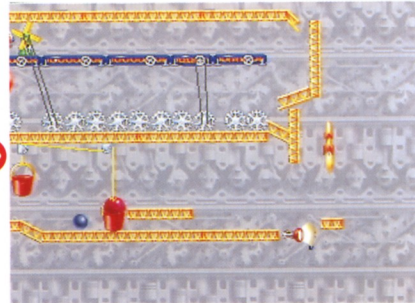
メーカー名	T&E SOFT	発売日	7月23日
価格	8800円	メディア	CD-ROM×1枚
プレイ人数	1人	継続機能	1か所にセーブ可能
問い合わせ	☎052-773-7757・月〜金曜日(祭日は除く)・9:00〜17:00(12:00〜13:00除く)		

みかけによらない辛口パズルゲーム

海外では発売済みの3DO版『THE INCREDIBLE MACHINE』が、日本では『パラランチョ』と名前を変えてT&E SOFTから発売される。インクレディブル・マシンとは日本語で「信じられない機械」という意味で、確かに一風変わったパズルゲームである。ゲーム自体はベルトコンベアやモーター、歯車などのもっともらしいパーツから猫やネズミ、チーズやティーポットといった一見何に使うのかよくわからないものまで、とにかく使えるものはすべて使って与えられた命題を解いていく、というものだ。海外版ではもちろんメッセージすべてが英語だが、『パラランチョ』ではちゃんと日本語で表示されるようになるのでご安心を。

このゲームには3つのモードが用意されている。ひとつめはメインとなるパズルモード。全部で178面のパズルのうち好きな面を自由に選択できるようになっているが、ここは素直に1面から順番にクリアしていこう。なにしろ初めの方こそお茶菓子片手に鼻歌まじりで、なんてこともできるくらい簡単だが、ちょっと進むとそれこそ丸1日考えても解けない、といった超難解なパズルがゴロゴロ現れるのだ。グラフィックがかわいいから内容も、などと甘く考えていると、あっというまにツマってしまう。しかし難しいぶんクリアできた時の喜びも大きくて、いったんはじめてしまうとなかなかやめられない、というのも事実。

実際にどうやってパズルを解いていくかというのは、下の写真の例を見てほしい。この面のクリア条件は右にあるロケットを発射させることで、使用できるパーツは扇風機、スイッチ、風車、コンベア、歯車、ベルト、ボール。懐中電灯の光を虫眼鏡で集めればロケットに点火できるので、懐中電灯のスイッチを入れるために、パーツを配置していってやればいいわけだ。スタートさせると時間が動き出して、タイミングよくパーツが組み合わさっていればめでたく連鎖反応を起こしてクリアとなる。

メニュー画面。左から順にパズル、コンストラクション、トレーニングだ。色合いがとってもおしゃれ

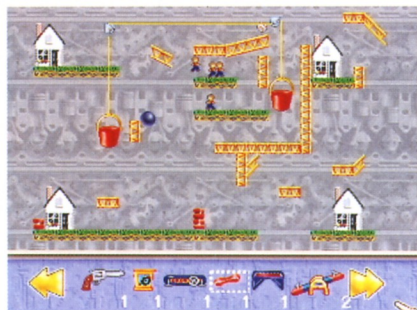
メニュー画面で選択できるあとのふたつは、自分でパーツを配置してパズルを作ることができるコンストラクションモードと、30個のパズルからなるトレーニングモードである。このトレーニングモードのパズルにはそれぞれパーツの名前がついていて、そのパーツの使い方を教えてくれるようなつくりになっているのだ。このモードのパズルはどれも簡単なものばかりなので、頭のリハビリにはちょうどいい。ここで十分に頭を柔らかくしておこう。

これが元の画面。左下の野球ボールがうまく懐中電灯の上に落ちてくれれば、すべてがうまくいく

風船をネズミモーターにぶつけてコンベアを動かし、バケツはボールで釣り合いをとって浮かせば……

めでたくロケット発射。途中で止まってしまう風船を、いかに強引に動かすかがポイントだ

まずはパーツの理解から

パラランチョで使用するパーツは、ボールや風船、釘、トランポリン、ハサミ、扇風機、ビックリ箱など、パズルゲームにはあまり登場しそうもないが、日常生活ではよくみかけるありふれたものが多い。他にもバナナにつられて自転車をこぐ猿、ネズミを追いかける猫、チーズに向かって突進するネズミなど見ているだけでおもしろいパーツが全部で約50種類ほどある。もっとも見ているだけでは先に進めないので、使い方を理解することが大切だ。とはいえ数が多いので、あんまり出てこないと「どうやって使うんだっけ？」というパーツが増えることも確か。

クリア条件も前ページで紹介した「ロケットを発射させる」といったものから「風船をすべて割る」、「金魚鉢を割る」、「全部の猿自転車を動かす」、などいろいろとある。なかには「猫を崖からつき落とす」なんてヒドイものもあるし、「猫にネズミを食べさせる」といったものもあったりするのだ。

それはともかく、幾何学的なパズルではまず味わえないようなおもしろさが、このゲームにはあちこちにちりばめられている。なおここでは1画面モノのパズルしか紹介しなかったが、画面3つ分、4つ分といった大規模なパズルも登場するのでお楽しみに。

さてこのゲームのいちばんの見どころは、スタートさせると次々に動きだすパーツたちだ。ボールのようにただ重力にひかれて落ちていくものもあれば風船のように飛んでいこうとするもの、条件がそろわないと動きださないもの、と見ていて飽きない。またこのパーツの微妙な動きが面クリアに密接に関係していたりするので、こうなってしまうと「何度もやればそのうちなんとかなるさ」、もうカンに頼るのみだ。

画面中央上の坊やたちを、それぞれ家に帰らせればクリア。あんまり高いところから落ちると死んでしまうので注意

ボールを2つともバケツの中に入れたうえ、ロープを全部画面外に出さないといけない。タイミングのみが勝負

たとえばパーツは物理的に納得のいく動きしかしないので、シーソーとライフルをロープでつなぎ、シーソーが逆になったときの力で弾を発射させようとしても、力のバランスがとれていないと全然動いてくれない。もっとも実際にはクリアの仕方がまったく想像もつかない面でも、パーツを適当に置いてみればなんとかなったりするから不思議だ。

コンストラクションで個性を発揮

パズル画面をにらんで悩んでばかりというのもくやしいので、自分でもパズルを作ってみよう、というのがコンストラクションモードである。

パズルで出てきたパーツはすべて使用できるし、パズルモードでは最後の方にしか登場しない画面4つ分、といった大きなパズルも作ることが可能だ。作ったパズルはセーブしておくこともできる。既成のパズルがにっちもさっちもいかなくなってしまったら、こっちで好きなものを作って遊ぶのもいいかもしれない。

なおコンストラクションモードでは、重力や圧力を調節することもできる。例えば月を舞台として設定したとすれば、中に空気の入った風船は重いのでどんどん落ちていってしまうのだ。重力のパネルをちょっといじるだけで、パズルの解法はまったく違ってくる。アイデアとひらめきがないと、たちうちできないこのゲーム。仕事や勉強に疲れた頭のリフレッシュに、ぜひおためしあれ。

ずらりと並んだパーツの数々。この中から、好きなだけ選んで使っていい

実際にパズルを作ってみたものの、既成のパズルさえ満足にクリアできてないからほとんどラクガキ……

●うごくぞうごく おもしろパーツいろいろ

[ビックリ箱]回転しているネズミモーターと謎の黄色い箱をベルトでつないでしばらく放置しておくと……ほら、飛び出してきたでしょ、ピエロが。つまり、これはビックリ箱だったわけ

[ティーポット]点火準備OKのロウソクの上にティーポットをセットして時間をスタートさせてみよう。ロウソクに火がついてポットが温まると、蒸気が豪快にボールをはね飛ばしてしまった

[Mel & Melの家] この坊やの名前はMelというのだが、彼は障害物にぶつかるまで向きを変えずに歩きつづける。無事に家にたどり着くとちゃんと電気もついて、煙突から煙まででてくるのだ

イギリス生まれのカワイイやつら

Lemmings

レミングス

かわいいレミング達を、助けてあげるコミカルなゲーム。全120面でやりごたえアリ

●ひとくちインフォメーション　イギリス生まれのアクションパズルゲーム。プレイヤーは、勝手に歩きまわるレミング達を、出口に導いてあげる。特殊な集団自殺をすることで知られており、タイトルにもなっているレミングというネズミからヒントを得たゲームだ。

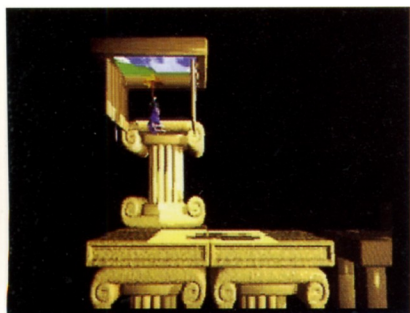
メーカー名	EAビクター	発売日	8月6日
価格	6800円	メディア	CD-ROM×1枚
プレイ人数	1人	継続機能	パスワード
問い合わせ	☎03-5410-3100・月〜金曜日（祭日は除く）・13:00〜16:00		

かわいいレミングを出口へ導く

レミングというのは本来、北欧に住むネズミの一種で、特に集団自殺をすることで有名だ。彼らの集団自殺は、繁殖力の強いレミングの個体数を減らし、生態系を守り種全体の滅亡を防ぐための、本能的行動だといわれている。だが、このゲームに登場するレミングは、二本足で歩く生き物で、苦しい環境から逃げだすために、旅をしている。彼らには、前を歩いている仲間の後をひたすらついていく習性がある。そして前方が壁になっているとそこで引き返し、その歩みは止まることはない。彼らは、知能はないに等しいということになっており、前方になにがあっても、進んでいく。高いガケや火、水などがあってもかまわず飛び込んで自滅してしまう。

そこでプレイヤーがレミングに「穴を掘る」「橋をかける」といった指示を与えて、レミングが自滅してしまわないように危険を回避させ、出口に導くのがこのゲームの目的だ。レミングに与えることのできる指示は、全部で8種類。橋をかけたり、穴を掘ったり、引き返すように仕向けることができる。こうしてレミングの通り道を安全なほうへと変化させるというわけだ。技術はレミング一匹一匹に与えていき、面ごとに与えることのできる技術の種類と回数は限られている。頭を使い、かつ急いで、レミングを救うのだ。ときには涙をのんで自爆をさせることが、少ない犠牲で多くのレミング達を助けるためには必要なこともある。

ゲームが開始されると、その面のマップ、登場するレミングの数とクリア条件（レミングの救出率）、レミングが落ちてくるスピードと制限時間が表示される。制限時間が経過するか、すべてのレミングが死亡するか、数匹でも出口にたどりつかせると、救出したレミングがパーセント表示される。クリア条件に達していれば、パスワードが同時に表示されて、次の面に進めるようになる。パスワードは次回プレイするときに入力すると、クリアした面の次から始まる。難易度は4段階が設定されており、それぞれの難易度に30ステージずつある。

各面の開始前には、このような情報が表示される。レベルの下の行は、各面につけられている名前だ

オープニングでは、レミングがカサを使って降りてきて、橋をかけるところがアニメーションで流れる

左上にあるハッチから落ちてくるレミングを、右にある出口へと導いていく。アイコンの上にある青色の数字は、現在出口にたどり着いたレミングの割合と、制限時間の残りだ

8つの指示で危機を乗り越える

ゲームが始まると、ハッチからレミング達が落ちてくる。この落ちてくるペースは後述のアイコンで変化させられる。あんまり早いと指示を与えるのが間に合わなくなるが、あんまり遅くすると制限時間に間に合わなくなるので注意。レミングに指示を与えるときは、指示をコントローラのL、Rボタンか、カーソルで選んでおいて、与えたい場所にレミングが来たらAボタンで与える。すると指示を与えられたレミングは、指示に応じた行動を開始する。与える指示や与える場所を間違えると、レミングを全滅に導きかねないので気をつけなくてはならない。穴を掘る技術は、簡単に画面外まで掘って、そこからみんな落ちてしまい、ボンバーはせっかく作ったブリッジを壊してしまう。また、すべてのレミングを救わなければならない面ではボンバーとブロッカーは絶対使えない。この指示を与えられたレミングは、もう絶対に出口へたどり着けないからだ。

指示をムダに使ってしまったら、どう努力しても次の面に進むのに十分な数のレミングを救うことができなくなることがままある。そんなとき、さっさとゲームオーバーにして始めからやりなおすためのアイコンも用意されている。そのアイコン「ハルマゲドン」を使うと、画面にでているレミング全員がボンバーを使用したように自爆する。かわいそうだが、次の面に進むのに必要なレミングが出口にたどり着いたら、すぐこのアイコンを使うと、時間の節約になる。

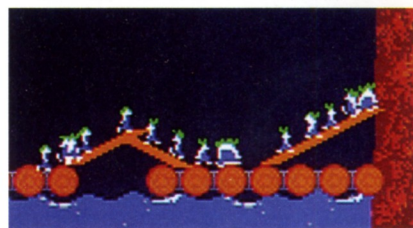
このように指示を選択して、与えたいレミングへカーソルを合わせてAボタンで与える。カーソル内に複数のレミングがいるときは、カーソルの中心にもっとも近いレミングに与えられる

失敗の一例。このままだと、地面を掘り抜いて全滅してしまう

これが「ハルマゲドン」だ。集団で自爆すると、あっというまに画面が穴だらけになって、くずれていくのがすごい

画面のなかで、小さいレミングがあくせく働く姿を見ているだけでもおもしろいゲームだ。最高の難易度はどれも一度や二度ではクリアできないものばかりなので、全30面をプレイするのは、やりがいがあるだろう。簡単な、だれもが楽しめるレベルもあるので、多くの人に勧められる。

そのまま落ちてくると死んでしまうときは、フローターで着地させてから橋をかけて、無事に着地できるようにする

ちょうどよいところまで掘ったら、自爆させるようにすると、通り道ができあがる

ブリッジビルダーを使えば、ブロッカーを使わなくても、引き返すように仕向けることができる

レミングを指示するコマンド

クライマー

この指示を与えられたレミングは、普通は引き返す壁をよじ登っていく。ただし、ブロッカーを乗り越えることはできない

フローター

そのまま落ちたら死んでしまう高さのところからでも、無事に着地できるようになる。一度与えたら、何回落ちても平気になる

ボンバー

与えた5秒後に自爆して、周りを吹き飛ばす。動いているレミングの場合、5秒間動いた後爆発するのでタイミングを測るのが難しい

ブロッカー

その場で立ち止まって、後から来たレミングを引き返させるようになる。与えられたレミングは、もはや移動させることはできない

ブリッジビルダー

斜め上方向に橋をかける技術。橋を12段かけるか、地形にぶつかると作業をやめて、ふたたび歩きはじめる

バッシャー

真横に穴を掘る技術。一度穴を貫通させると、ふたたび指示を与えないかぎり、壁にぶつかっても穴掘りは再開されない

マイナー

斜め下に穴を掘る技術。地層を掘り抜いて下に落ちるまで掘り続ける。画面外まで掘ってしまうと、レミングは落ちていってしまう

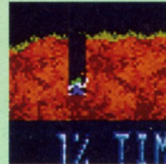
ディガー

真下に穴を掘る技術。マイナーと同じく、地層を掘り抜いて下に落ちるまで掘り続ける。掘るのを止めさせるにはボンバーを使用する

出現スピード

+、-をクリックして、レミングが落ちてくる間隔を変更する。ゲーム開始時の間隔だと、クリアできない面もある

ポーズ

ゲームの進行を一旦止める。これで止めておいて、考えるというのが攻略の基本だ。止めているあいだにカーソルを動かせるのがありがたいが、指示を選択すると解除されてしまうのはツライ

ハルマゲドン

画面上のレミングをすべて自爆させて、その面を終了させる。クリアする見込みのなくなったときに使うものだが、クリアに必要な数のレミングを救ったら、これでさっさと終わらせてしまうのも手だ

老若男女を問わず楽しめる

3DOでやっと登場した、誰でも楽しむことができるルールが簡単で面白いゲーム

●ひとくちインフォメーション ただひたすら落ちてくるモノを並べては消すという単純なルールが非常にウケた、いわゆる落ちモノが、3DOで初登場する。もちろん落ちて消すだけじゃなくて、様々な仕掛けが随所に施されており、はまることうけあいの逸品。

メーカー名	ワープ／三栄書房	発売日	8月6日
価格	4800円	メディア	CD-ROM×1枚
プレイ人数	2人対戦可能	継続機能	なし
問い合わせ	☎03-3780-6504・月～金曜日(祭日は除く)・10:00～17:00		

無条件に楽しめるパズルアクション

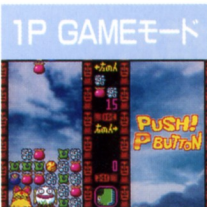
『テトリス』タイプのいわゆる「落ちモノ」は今やゲームの定番となりつつあるが､3DOでも堂々オリジナル作品が登場した。それも、ありがちな色合わせや連鎖だけではない。ちょっとプレイするだけでも、どっぷりハマってしまうこと間違いなしの面白さで、なんと定価が4800円。女の子にも子供にも、もっと手軽に3DOで楽しんでほしいというメーカーの気持ちが伝わってくるゲーム。では、さっそくその中身を紹介しよう。

派手なテクノ系BGMと共にタイトルが現われメニュー画面となる。メニューはIP GAME、VS GAME、OPTION、おまけの4つ。IP GAMEというのは、実は2種類あり、名前のとおり1人でとことんプレイするものと、2人で2つのパッドをそれぞれに持ち、2つの画面で別々に楽しむものとがある。次のVS GAMEが2人で対戦するモードだ。落下速度別に3段階のレベルがあり、ビギナー（少しゆっくり)、パンピー（普通)、ゲーマー（速め）となっている。パンピーとは一般ピープルの略なのだそうだ。そしてメニュー最後のおまけというのが、超面白くて笑える！ 全部で3種類あるので、右ページに紹介しておこう。

ゲームの要(かなめ)ともいえるキャラクタについて少し。フロポン君をはじめ、全部で5つのキャラクタがあり、これらは通常、タマゴの状態で落ちてくる。同じタマゴが4個正方形に並ぶと、それぞれのキャラクタに変化する。これらは同じ色のタマゴを消した時にしか消すことができないが、消える際にキャラクタ別の効果がある。

惑星のように回転するメニュー。OPTIONはBGMとBG（背景）をそれぞれ3種類の中から選択することができる

1P GAMEモード

VS GAMEモード

ユニークなキャラクタたち

タマゴを4つ正方形に並べると現れるキャラクタたちは、ユニークどころか泣かせられることも……。消える際の特徴はこのとおり。

●フロポン君

IP：フロポン君を上下左右に四角く囲む計12個のタマゴを消すことができる
VS：相手にメダパン君を1つ落とす。もちろん相手は非常に嬉しくない

タマゴ

●イソピン君

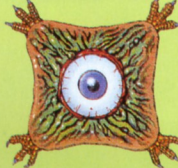
IP：次に落ちてくるタマゴが3個とも同じ色のタマゴになり、消しやすくなる
VS：相手のフィールドを下から1段UPさせる。相手はもちろん嬉しくない

タマゴ

●ニコペン君

IP：自分のフィールドの下2列分のタマゴが消えてくれる、大変ありがたい効果
VS：相手のフィールドを下から2段UPさせる。相手はもちろん嬉しくないし、いちばんいやなのもこれ

タマゴ

●メダパン君

IP：自分のフィールドに横1列分のタマゴが降ってくる。タマゴはいろいろ
VS：IPと同じ効果。もちろん嬉しくないが、消さないと大きいから邪魔

タマゴ

●ネコプン君

IP：自分のフィールドの下1列分のタマゴが消えてくれる。
VS：IPと同じ効果。嬉しい効果なので、できるだけ作ってみるといい

タマゴ

落ちモノは何度やっても面白い!

実際のプレイは、同じ色のタマゴを縦または横で4個くっつければ、そのタマゴを消せるというもの。くっつける形はまっすぐでも直角に曲がっていてもOK。次々と上からタマゴが3個くっついた状態で落ちてくるので、それをつなげて消していくわけだ。タマゴが上まで積もってしまったらゲームオーバーというのは、落ちモノの常。そして、ポイントとなるのが、落下パターンを頭に入れておくことと、キャラクタ別のクセをつかんでおくことなのである。

落下パターンは8種類。まずは直角に曲がった4種の型で落ちてくるので、そのときそのときに合った型に回転させて落とす。複雑そうだが慣れればどうってことはない。

キャラクタによっては、左ページ下にも説明したが、メダパン君のようにこっちにきてほしくないタイプがいる。たとえば、積み上げられているタマゴの真ん中へんあたりのものを4個消したとしよう。そうすると消した部分の上に積もっていたタマゴが下に落ちる。その落ちたタマゴのたまたま隣も同じタマゴで4個くっついて、めでたく消すことができれば偶然の連鎖なのでラッキーなのだが、逆にメダパン君ができてしまうような不幸もある。もちろん、そういうところが魅力でもあり面白いのだ。このキャラクタをめぐって熱い対戦が繰り広げられること間違いなし。

落下パターンと回転方法

※はじめのパターンは直角の形の4種類のうちのどれか

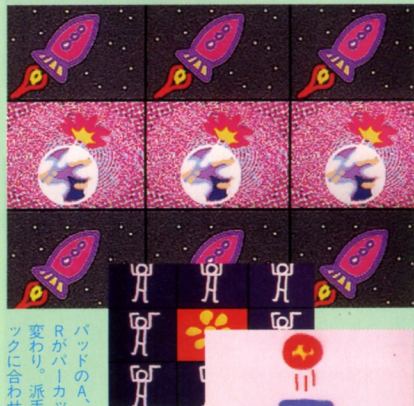
自分のところにはメダパン君を作らないように気をつけて

フロポン君を早く消して、右のフィールドにメダパン送りだ

やっとメダパン君を右のフィールドに送った。でも両フィールドとも、タマゴが上の方まで積まれてきてしまった

おまけといっても、これがなかなかのもの!

おまけといってしまえばそれまでだが、あまりにも面白いので思いっきり紹介しよう。おまけはゲームあり音楽ありの全部で3種類。それぞれの遊び方はとても簡単なので、友達と数人でワイワイ騒ぎながら楽しむことができるだろう。フロポン君で脳味噌と目を使い過ぎたときの気分転換としていかが?

●ダンス天国

パッドのA、B、C、L、Rがパーカッションに早変わり。派手なグラフィックに合わせて音楽!

●はたあげ大学

たぶん誰でも知っている「赤あげて! 白あげて! 白さげないで、赤さげる」みたいな、声に合わせて赤と白の旗を上げ下げするゲーム。一定の数をこなすと得点が表示される

●おやじハンター

見ただけでインパクトのあるタイトル。若いギャルをヘンなおやじから守るのが目的。Aボタン連打でパワーをためてから、おやじを攻撃する。「ハンターチャ〜ンス!」には笑える

NFLマッデン・フットボール

アメリカンスピリッツを感じる、迫力満点のスポーツシミュレーションだ

●ひとくちインフォメーション NFL公認、ジョン・マッデン監修のフットボールゲーム。登録されたチームは、すべて実名。　試合中継の雰囲気そのままの演出が魅力。150種類のフォーメーションと1300人以上の選手のデータを収録し、戦略に重点を置いている。

メーカー名	EAビクター	発売日	発売中
価格	9800円	メディア	CD-ROM×1枚
プレイ人数	2人対戦可能	継続機能	1か所にセーブ可能
問い合わせ	☎03-5410-3100・月～金曜日(祭日は除く)・13:00～16:00		

アメフトの臨場感をまるごと再現

ＮＦＬとは、「全米プロフットボール連盟（ナショナル・フットボール・リーグ）」の略だ。ゲームには、94年現在ＮＦＬに所属する28チームのすべてが、そのまま実名で登場する。さらに過去の名チームが８チームと、ジョン・マッデンが選んだオールスターチームが２チーム登録されている。ゲームタイトルにもなっているジョン・マッデンは、現在アメリカで活躍中のフットボール解説者だ。プロチームでヘッドコーチを努めた経験を活かした、実戦的で正確な解説には定評がある。ゲーム中でも、試合の要所で解説を入れてくれる。

ゲームは、プレイヤー同士の対戦とコンピュータ相手の試合ができ、対戦は１試合で終了だが、コンピュータ相手ではトーナメント方式で勝ち進んでいく、プレイオフというモードもある。プレイオフには現役チームによる「New Playoffs」と、往年の名チームによる「New All Time Playoffs」の２種類がある。相手がコンピュータのときには、パスが受けやすくタックルされにくいなど、低い難易度になる「Preseason」というモードがあるが、これは１試合で終了し、試合結果も記録されない。１試合だけのモードでは、スタジアムと天候が選択でき、雨や雪の美しい演出は見事なものだ。また、両チームとも全38チームから任意のチームを選択でき、同じチーム同士で試合することも可能だ。プレイオフモードは、試合終了時にゲームのデータがセーブされる。試合時間は本来１クォーター15分だが、５分、10分に設定も可能。

ゲーム前にはスカウティングレポートにより、全チームの個々の選手に関するデータを見ることができる。そこでは各選手の、そのポジションで重要な能力を数項目にわたって、15段階で評価している。また現役チームの場合、試合での名場面を解説とともに実写映像による動画で再現する。

画面の視点は、常に攻撃側が画面の奥へ攻めていくようになっている。ボールをもっている選手は、足元にベタぬりの星マークがつく。中アキの星マークは、プレイヤーが操作している選手

キックオフの前には両チームの比較が、総合戦力と各ポジションごとにおこなわれる

スカウティングレポートでは、100種類以上の試合のビデオクリップが流れる

彼がジョン・マッデン。かつてのオークランド・レイダースのヘッドコーチで、今は解説者として活躍中だ。

相手の動きを読んで臨機応変に作戦変更

フットボールをまったく知らない人のために試合の流れを簡単に説明しておくと、野球同様両チームは攻守が決まっており、攻めている側のボールを持つプレイヤーがサイドラインから外に出るか、タックルされてストップすると、そこで攻撃がいったん終わる。ゴールするか、4回以内の攻撃で10ヤード以上進むことができないと、攻守が入れ換わる。

このゲームは実際のアメリカンフットボール同様、戦略性を重視しており、プレイヤーは作戦の選択を中心にゲームを進めていく。プレイヤーは選手を操作することもできるが、ほとんどの操作をコンピュータに任せて、作戦選択に専念することも可能だ。

まずコイントスで勝った側がキックかレシーブかを選択し、負けた側は第1クォーターでどっちのサイドを守るか決める。サイドを決定するときは、フィールド上の旗が表示されるので、それで風向きを知ることができる。当然風上のサイドを選んだほうが有利。プレイヤー側のキックで始まるときはパワーメーターが表示され、それを見てキックの強さをはかり、十字キーで蹴る方向を変える。短く蹴って味方にボールを確保させる、オンサイドキックをすることもできる。プレイヤーがレシーブするときは、リターナーがボールをキャッチしたところで、パッドから何かしら入力すると、プレイヤーがリターナーを自由に動かせるようになる。

ハドルを組み、フォーメーションとプレイを決定しているところ。組み合わせが豊富なので、選ぶのに悩んでしまう

リターナーが潰されると、作戦会議であるハドル（円陣）を組む。このときオフェンス側、ディフェンス側ともにフォーメーションとプレイを決定する。オフェンス側が決定すると選手がスクリメージラインにつくが、このとき相手のフォーメーションを見て作戦を変更したくなったら、各フォーメーションごとに登録されている3つのプレイのどれかに変更する、オーディブルができる。

プレイヤーがオフェンス側の場合、スナップ（ボールを一度後方へ投げる）して開始だが、フェイントをかけるという技もできる。スナップ後は、放っておけば選択した作戦にしたがって自動でゲームが進むが、ここでもパッドを操作するとクォーターバックの操作がプレイヤーに移る。選択したプレイがランニングのときは十字キーで移動しBボタンで強行突破する。パッシングのときはパッシングウインドウを呼び出すと、パスを受け取るレシーバーが3人映るので、そのうちのどれかを選んでパスを投げる。このときボタンを押しっぱなしにしていると素早いパスになり、断続的にボタンを押すと弓なりのパスになる。パスを投げると画面が投げた先に換わり、ボールの落下点にオレンジ色のマークがつく。パスした先にレシーバーがいないときは、Bボタンでボールの落下点に一番近い味方に操作を移し、落下地点に移動させてパスを受け取らなくてはならない。

タッチダウンを決めた選手は踊りだすなど、細かい演出にも凝っている。見事なゴールだと、喝采する観客の映像も入る

攻撃が終了したらふたたびハドルが組まれるが、攻撃側はハドルを組まないで攻撃に移る、ノーハドル・オフェンスを選択することもできる。これは負けていて残り時間が少ないときに有効だ。

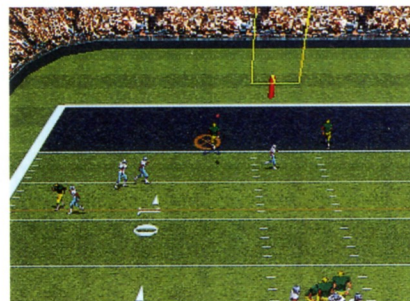
プレイヤーがディフェンス側の場合も、スナップ後はなにもしないで操作をコンピュータに任せられる。もちろん操作することも可能で、さらに操作する選手を選んでおける。操作する選手の足元には、青色の星マークと背番号がつき、スナップ後は十字キーで動かし、ボタンで相手に飛びついたり、パスをブロックしたりする。Bボタンでボールにもっとも近い味方に変えることができる。

ポーズをかけたときには、両チーム選手のスカウティングレポートや、直前のプレイのリプレイを見ることができる。リプレイは画面の中心をボールか選手1人に絞ることができ、視点の高さも変えられる。プレイ中はしばしば解説が入り、TV放送のごとく盛り上げてくれる上に、タッチダウン時には選手が踊るなどの演出がなされている。

もともと他機種版がアメリカで大好評だったが、3DO版はゲーム性に加え、演出や情報量の点でも最高のものとなった。3DOの利点をゲーム中で存分に活用した点は、他社の見本となるだろう。CDの読み込み時間も試合中は極力短くし、試合が盛り上がったところで流れを途切れさせるようなことがない。アメリカンフットボールという、日本ではいまいちなじみのないスポーツのゲームだが、その雰囲気を充分味わうことができる。

スクリメージラインに並んだところ。オーディブルをするべきか否かは、この瞬間に判断しなければならない。ディフェンス側は、このとき操作する選手の移動と変更が可能

オフェンス時はボールをもっている選手を操作できる

ディフェンスはこのような状態からタックルで相手を捕まえる

インスタント・リプレイでは、ズームアップやスロー、コマ送り、逆転再生が自在にできる

ノンタンと遊べるTVトイ

ノンタンといっしょ のはらであそぼ

息の長い人気キャラクタであるノンタンを中心に、その仲間たちと楽しく遊べる意欲作

●ひとくちインフォメーション 子供が親や友達と楽しく遊べるようにと作られたもので、人気キャラクタのノンタンたちが、それぞれのコーナーに案内してくれる。子供をあきさせない工夫が随所に施され、子供でも簡単に操作できるのはさすが。

メーカー名	ビクターエンタテインメント	発売日	6月11日
価格	6800円	メディア	CD-ROM×1枚
プレイ人数	1人	継続機能	なし
問い合わせ	☎03-3406-9133・月～金曜日(祭日は除く)・15:00～17:00		

小さな子供のために作られたソフト

最近、パソコン用ソフトでやたらと多くなったお子様向けソフト。よくよく吟味してみれば、ちょっと可愛いキャラクタを使っただけであまり中身が濃くなく、たいしたものがないのが実情。ところが、このノンタンは違うんですよ。たしかにキャラクタは可愛いし色も綺麗だし音も楽しいけれども、なんといっても3～5歳の子供のことをよく研究した上で、純粋にこの子たちが楽しめるようにと考えて作りあげられているから、安心して与えてあげることができる。とくに3DOソフトでも数少ないエデュテインメントというジャンル。つまりは、教育性のある遊びといったところで、まさに3～5歳の子供にぴったりのソフトといえる。

このノンタンの世界の構成とメニューを下に載せた。まだ文字が読めない子供（3～5歳ならあたりまえだが）たちに、それぞれのキャラクタたちが各コーナーの担当となって、説明をしてくれるというしかけも楽しい。

メニューからノンタンを選ぶと……

コーナーへの入り口となるキャラクタを選ぶと、それぞれセリフを言ってポーズ。

ノンタンの「のはらを探険」を選ぶと「やったぁ！」という声とともに飛び上がる。キャラクタによって声もポーズも違うのでなかなか可愛い

ノンタンの世界

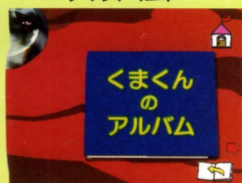
子供の目に入りやすい工夫の1つがメニュー。すべて文字ではなくグラフィックと音声だ。各コーナーへは担当のキャラクタがボタンの役目。

メニュー画面

HELP 必ずコーナー担当のキャラクタがボタンになっている

●テーマ曲

オープニングのテーマ曲を聴いたり歌ったりできる

●アルバム

アルバムの中の写真を選ぶとアニメーションが始まる

●スクラッチ

真っ黒な画面を削っていくと楽しい絵が出てくる

●のはらを探険

あっちこっち調べてみながら動き回る探険ごっこ

●絵あわせ

いわゆるスロットマシンなのだが大人にも難しいかも

●音テレビ

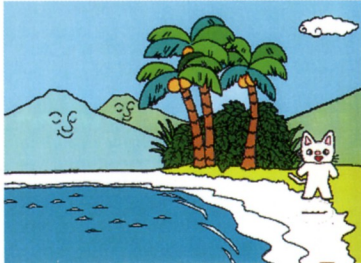
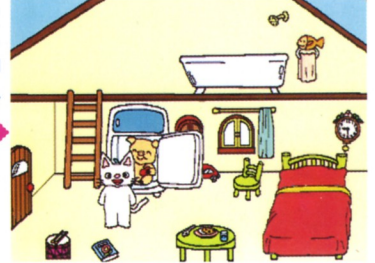
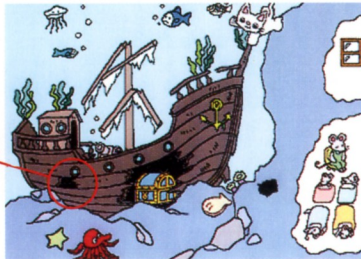
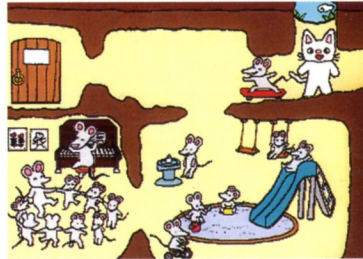
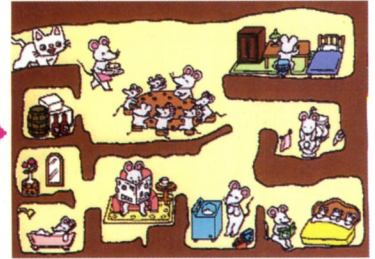
音楽に合わせて楽器を鳴らして遊ぶ。絵もにぎやかだ

END もうおしまい、さようならの意味でドアのボタン

ノンタンの、のはらを探険コーナー

メインキャラクタのノンタンのコーナーは楽しい探険遊び。あっちこっちをパッドで選んでAボタンを押そう。画面にはいろいろなしかけが隠されていて、たとえば、空だって雲だって別の形になってしまうのだ。また、ちょっと目立たない木でさえ、森の動物がかくれんぼをしていたりする。こんなふうに1つ1つのものを「ここには何か隠れているかな？」と調べて回るのが、探険の目的だ。また、下の写真のようにノンタンを移動させると海や穴の中などに行くことができる。またノンタンの家の中にも入れて、普段見慣れている冷蔵庫やお風呂、ベッドなどを使うことも。それらは何のためにあるのかは子供でも分かるはずだが、ちょっと調べてみよう。ノンタンだってちゃんとお風呂に入るし、冷蔵庫を覗いたりするのだ。子供が大好きな宝探しごっことといえる。

あっちこっちにしかけがいっぱい

左へ

家の中へ

海の中へ

船の穴を調べてみたら、ぴろろ〜んと幽霊が

穴の中へ

右へ

どのコーナーも遊びがいっぱい

ノンタン以外のコーナーもとても楽しい。各コーナー担当のキャラクタの顔がヘルプボタンになっており、どうやって遊ぶのか知りたいときには教えてくれるのだ。実はメニュー画面上では見落としがちな、一番小さくて飛び回っているはちさんも「テーマ曲」というコーナーをちゃんと持っているのだ。はちさんはじっとしていないので、子供には選ぶことが難しいかもしれないが、可愛いアニメと共にカラオケを楽しむことができる。

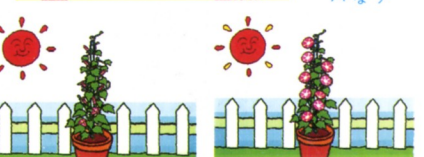
また、各コーナーに入ったり出たりする際の画面の変わり目には、さまざまな表情をしたノンタンたちのグラフィックが表示され、細かいところにも行き届いた作りに感心する。

スクラッチ
真っ黒な画面を好きなスタンプや道具で削っていくと、ノンタンたちが現われる。遊び方は工夫次第でいろいろとあるはず

絵あわせ遊び
スタートボタンを押すと3分割された絵が横に動いていくので、それぞれの絵の左右どちらかのボタンを押して、止める。3つ絵が揃うとノンタンたちの歓声を聞くことができるが、大人でも結構難しいかも。もし絵が揃わなくても残念そうなノンタンたちの声が聞ける。絵柄は3タイプで、顔、全身、みんなが並んでいるものがある

音テレビ
画面下に見える音符の看板が曲の種類。曲は3つあるが、1つ選ぶことも同時に複数選ぶことも可能。複数の曲を選ぶと、それぞれがミックスされるのだ。曲を選んだら花のボタンでスタート！ 曲の始まりとともに画面下方が楽器や動物などのアイコンになるので、好きな効果音を選んで音楽に合わせて鳴らそう。楽しい音がいっぱいだ

テーマ曲
2つの花がメニューで、左はテーマ曲、右のほうはカラオケなので下に歌詞が表示される。バックはノンタンたちのアニメ

アルバム
好きな写真を選ぶと、その写真にまつわるミニストーリーをアニメーションで楽しむことができる。写真の数は11種類。右は朝顔

パペットテイル

「本当に価値あるもの」とは？　動物たちがくりひろげる、心あたたまるアドベンチャー絵本

●ひとくちインフォメーション　動物の人形たちが住むパペットの地で、主人公のペッターは、本当に価値のあるものを探して歩き回る。文字ではなく、実際にしゃべる動物たちとの会話によって物語は進み、ペッターの行動によって、物語は多様に変化していく。

メーカー名	マイクロキャビン	発売日	7月23日
価格	7800円(予価)	メディア	CD-ROM×1枚
プレイ人数	1人	継続機能	3か所にセーブ可能
問い合わせ	☎0593-51-6482・月～金曜日(祭日は除く)・14:00～17:00		

ようこそ、夢あふれるパペットの地へ

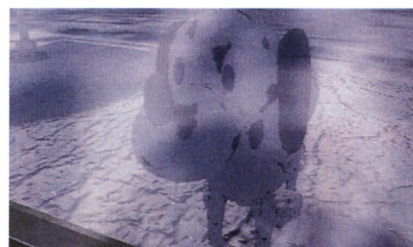
クリスマスの夜。人影もない、明かりの消えた街角を、１匹ののら犬が歩いている。ふと見上げたおもちゃ屋の棚に、人形がならんでいた。のら犬が見ているうちに、そのうちの１体が光を帯び、そして……。

舞台となるのは、動物たちの住む、絵本のような「パペットの地」。ある日ここにやってきた主人公のペッターは、キツネの魔術師マジョリーから、ライラの花の種を受け取る。そして、ライラの花が咲くまでに、自分にとっての「本当に価値のあるもの」を発見しなさいといわれるのだった。ペッターは本当に価値のあるものを探してパペットの地を歩き、そこにいるいろいろな動物たちと会い、答えをさがしていく。

パペットの地の全体マップから、行きたい場所を選択し、そこにいる動物と話したりすることによって、ストーリーは進行する。カーソルを動かしていくと、行ける場所にカーソルが合ったときに、そこの地名が出る。行きたい場所でボタンを押せば、まるで絵本のページをめくるように物語が展開するというしくみになっている。

それぞれの場所でのビジュアルはすべてペッターの視点で展開するので、みんなペッター（画面の前のあなた）に対して話しかけてくる。声は、すべて声優によって吹き込まれており、会話はまるでテレビ番組のように映像と音声によって行われる。

それに対する返事は、画面に出る選択肢の中から選択するようになっている。このときの選択によって、動物たちの対応が変わっていき、その後の展開、ひいては最後に得られる「価値あるもの」までも変わってくることがある。

ペッターがこうして旅をつづけていくうちに、時間はどんどん経過し、ライラの花も成長していく。何日かたってライラの花が咲くまでに、あなたのペッターは、どんなものをみつけることができるだろうか。

ガラス窓ごしにおもちゃ屋の中を見つめるのら犬。寂しげなその目にうつっているものは……

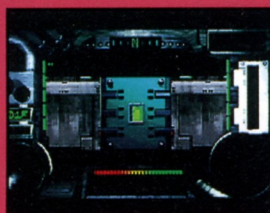
おもちゃ屋にならぶ人形たち。このまんなかにいる人形が主人公のペッターだ

パペットの地の住人のひとり、リスのスカレル。森の広場にいる

※画面は開発中のものです。

この地図が、パペットの地の全体マップになっている。画面左下のフクロウは、セーブ、ロード、ゲーム中断などのメインメニュー用

攻略からウラ技まで、ソフトのサポートはお任せください

CONTENTS

このコーナーについて

このコーナーは読者のみなさんから、ソフトに関するいろいろな情報（攻略やウラ技、Q&Aなど）を掲載する場所にしていく予定です。ぜひ、みなさんからもソフトに関する情報をお寄せください。応募要項はコーナーの最後に記載してあります。今回は初回ということもあり、編集部で制作しました。

このコーナーで取りあげているソフトは、すべて発売中のものです。タイトルの左側にその製品のジャケット写真を掲載してありますので、店頭で探すときなどに役立ててください。

ソフトに関する問い合わせはメーカーへ、記事内容に関しましては編集部へお願いします。ただし、ソフトのヒントなどに関する質問にはお答えしていません。

各ソフトによって掲載した情報は異なりますので、わかりやすくするために見出しにマークによる分類を行っています。分類マークは右にある4種類になります。

分類マーク

- **MAP** マップ　言葉そのもの。手元にあると便利な地図を紹介しています。
- **HINT** ヒント　プレイに関して役立つ情報、解法へのアドバイスなどです。
- **TIPS** ウラ技　マニュアルに記載されてない秘密の情報を紹介しています。
- **LIST** リスト　アイテムや登場キャラを一覧表や、分類別などにまとめています。

鉄人

「全30フロアという巨大迷宮に取り残された『鉄人』初心者を救え！」プロジェクト第１弾なのだ。これを見れば序盤から中盤をスムーズに進めるだろう

メーカー名	シナジー幾何学
問い合わせ	☎03-5272-9957
価格	8900円

MAP　18階までのマップを掲載

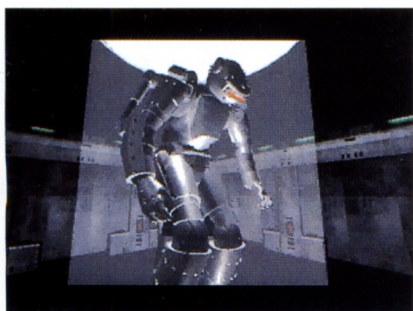
あの『GADGET』のシナジー幾何学からの意欲作ということで、これをプレイしたいから3DOを買ったという人もなかにはいるのではないかと思うが、30フロアにも及ぶ巨大迷路に手を焼いている人もいるようである。やっかいなしかけもあって、一挙全30フロア公開といきたかったのだが、誌面の都合で今回は18フロアまでの紹介とあいなった。

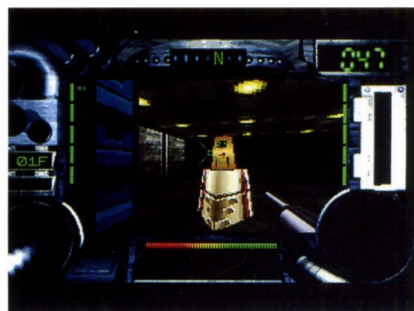
『鉄人』のダンジョンは、同じフロアでも、エレベータでいちど上下の階に移動してからしか行けない場所がキーになっている。今回は、その部分を重視してエレベータによるフロア同士のつながり方をすべて出すことにした。もう１つのキーは一方通行の扉によるトリックだが、これは今回無視した。

アイテムでは、通常のマガジンやシールドはたくさんあるので無視した。その他の武器、マップ、ターボ、シールドオプション、セーブポイントをマップに記してある。

このマップを見ながらプレイしても、『鉄人』のスリルは変わらない。随所に出てくるムービーを堪能していただきたい。

記号の見方

S：セーブポイント
E(1,2)：エレベータ
　( )内は行ける階
M：マップ
W：武器
T：ターボ
O：シールドオプション
★：ボスキャラ
●：そのステージのスタート

鉄人となるべく、戦う主人公

嶋田久作が出演している

敵モビルは特定の場所に出現する

STAGE 1

最初の6フロアまではまさに序盤戦といったところ。とくに難しいところはないはずだ。唯一ひっかかるのは、6階のボスキャラ。開発途中版よりも強くなっており、筆者もいちど死んだ。うまく背面に回り込むことを考えるより、側面から連射あるのみ。撃つべし！

3 ★ 階

(3,4) E
E (1~25)
E (1,2,3)
S
M
(3,4) E
E (1,2,3)

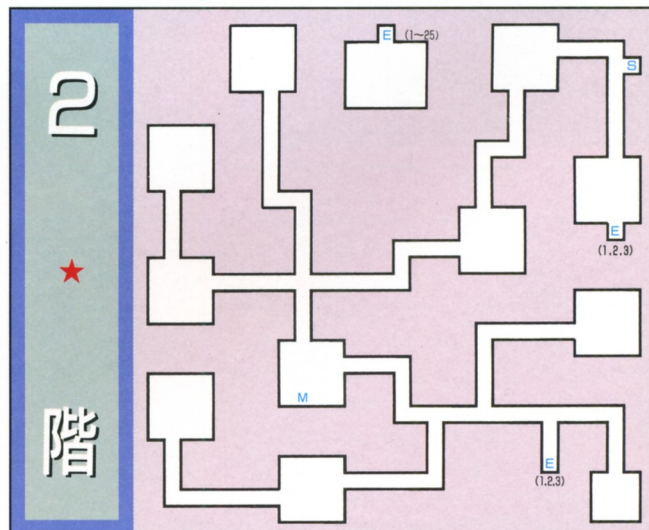
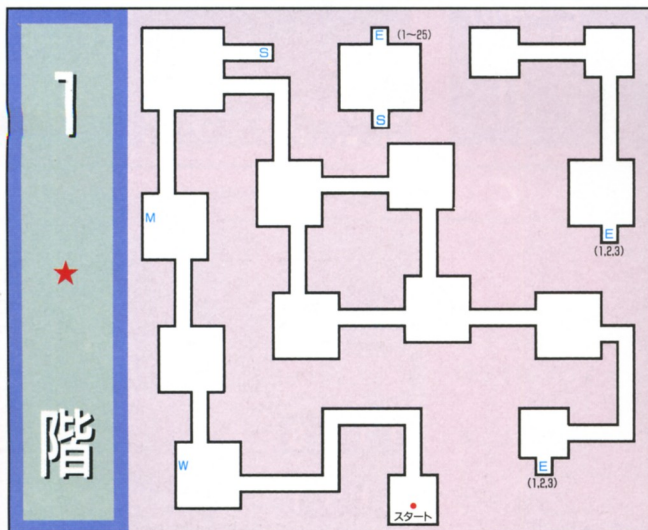
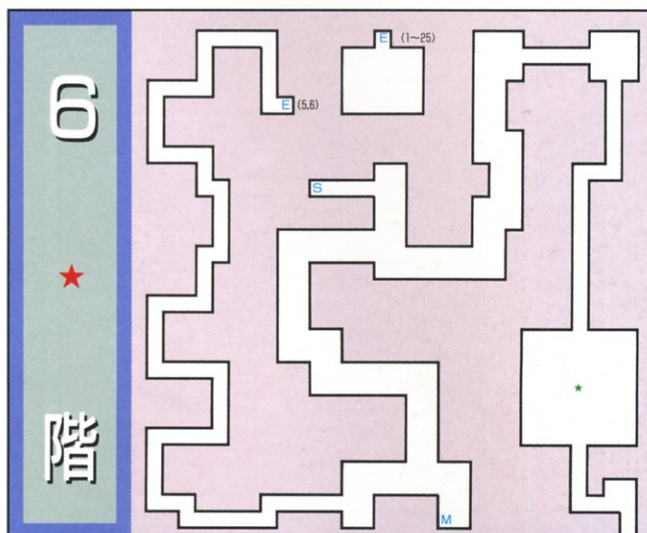
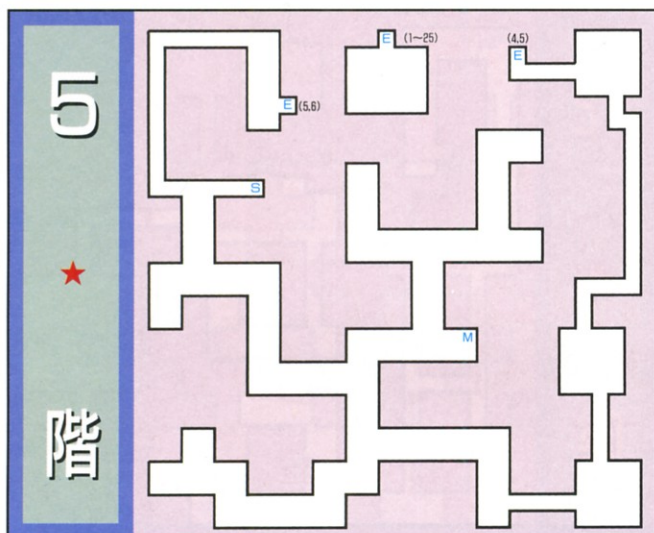
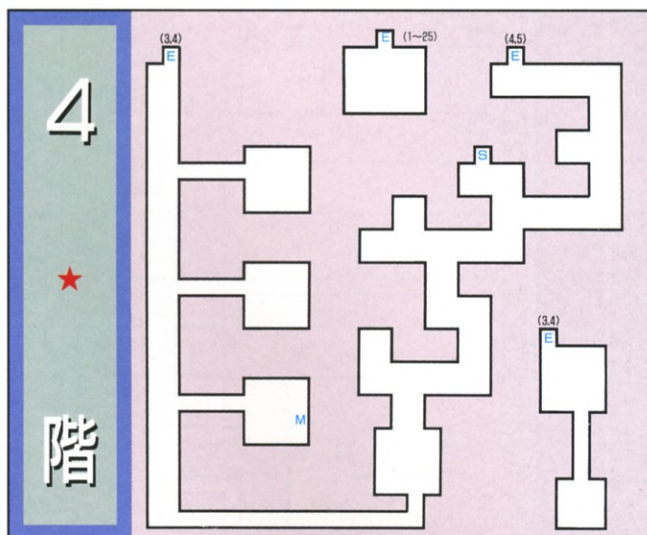
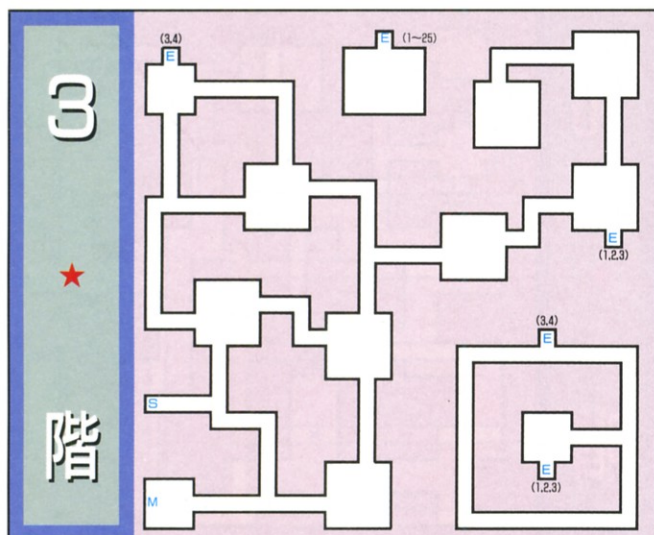
4 ★ 階

(3,4) E
E (1~25)
(4,5) E
S
M
(3,4) E

5 ★ 階

E (1~25)
(4,5) E
E (5,6)
S
M

6 ★ 階

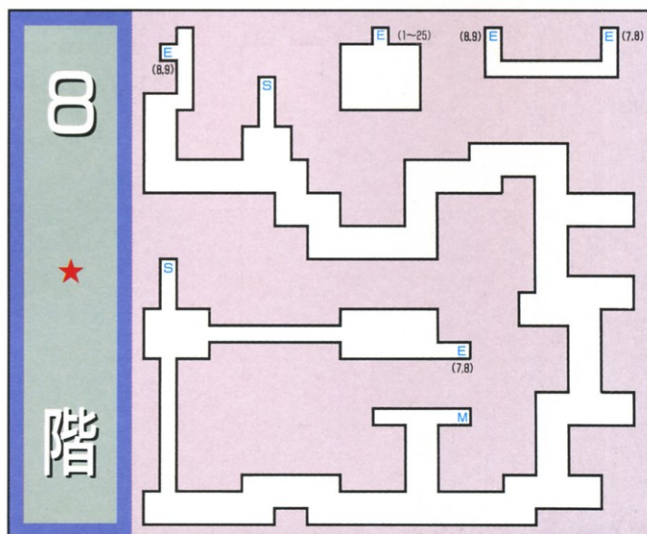
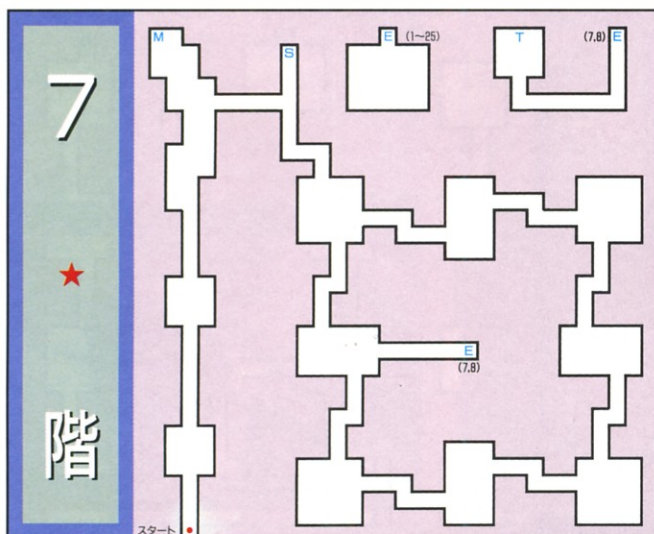
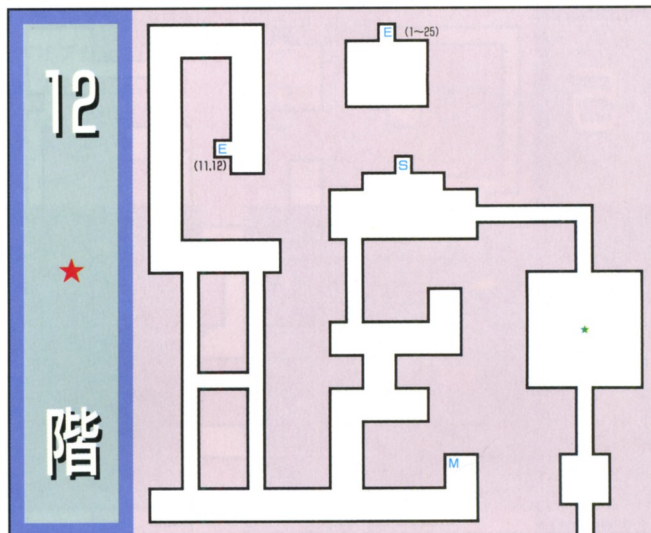
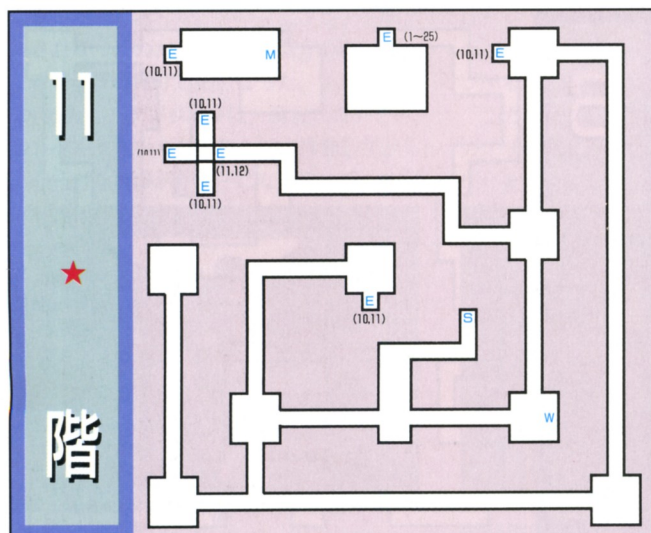
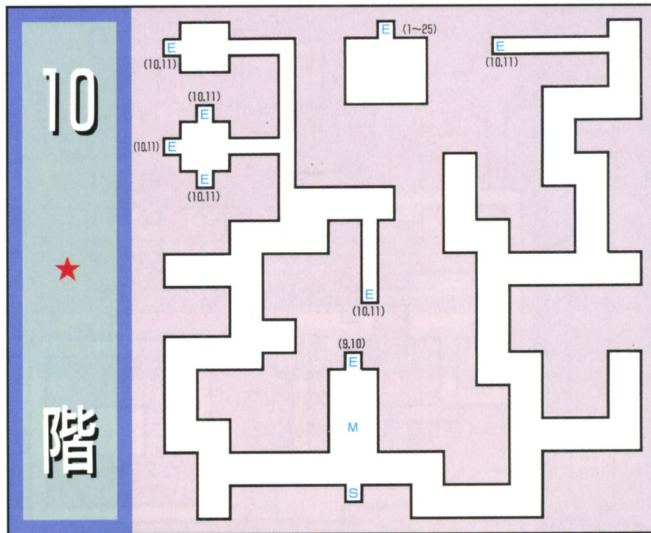
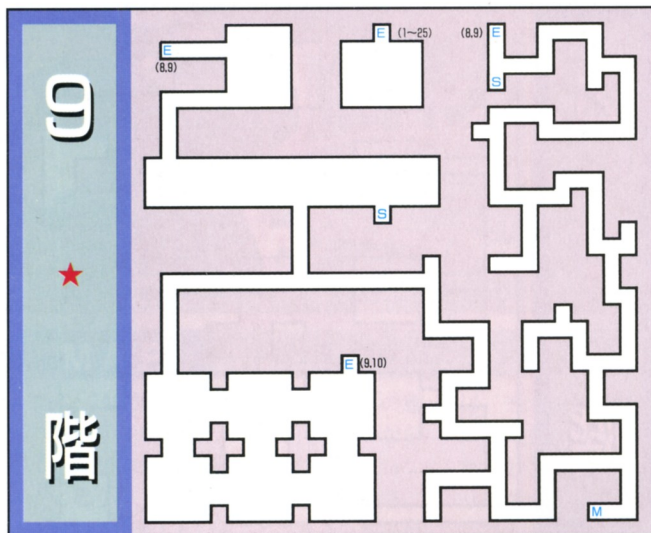
E (1~25)
E (5,6)
S
M

STAGE 2 7~12階

7階以降ではターボがくせ者。見つけてしまえば、よほど鈍くさいことをしなければ、数が足りなくなるということはないとは思う。11階では新しい銃が手に入るぞ。これで武器のパワー不足も解消するのである。

9階 ★

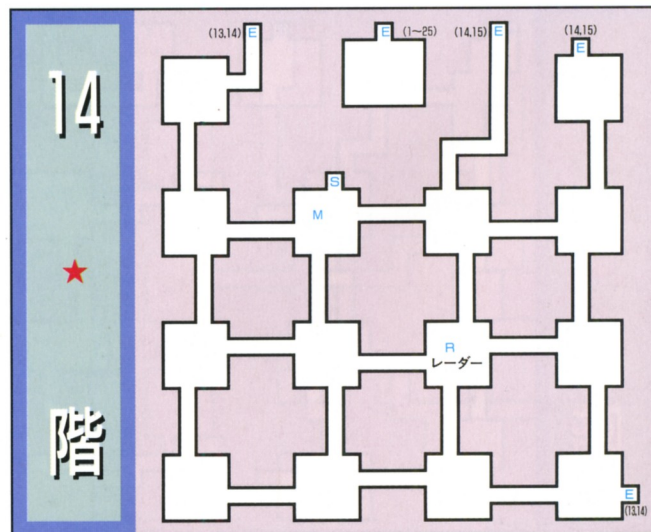
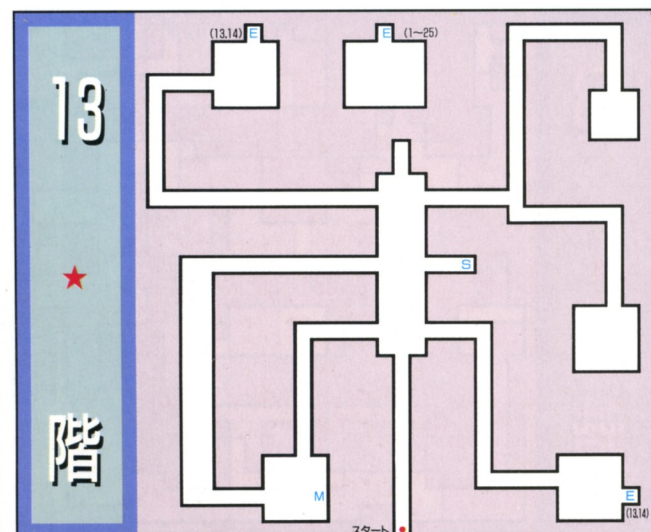
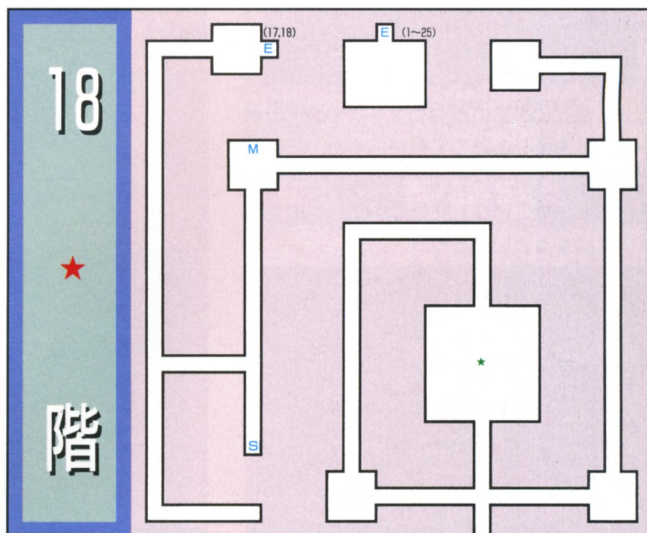
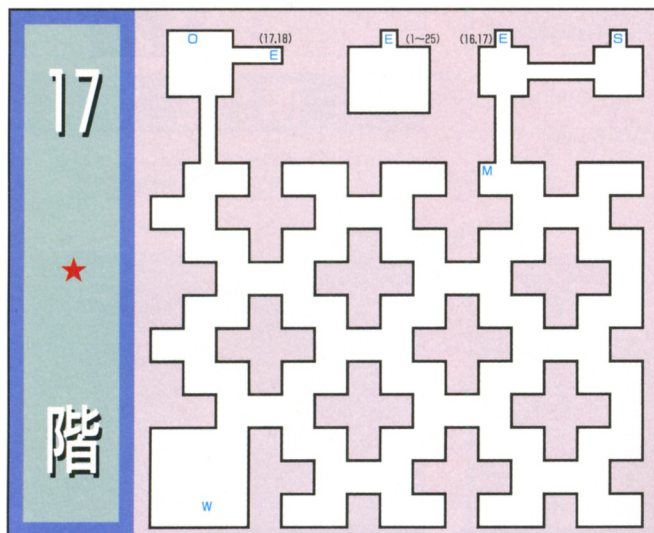
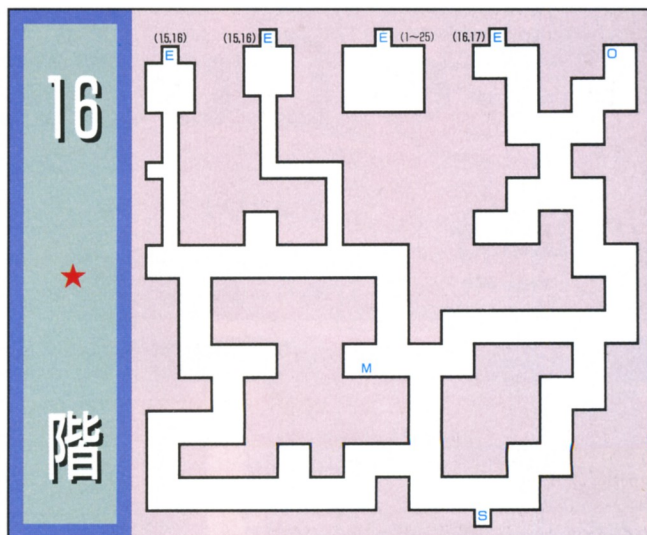
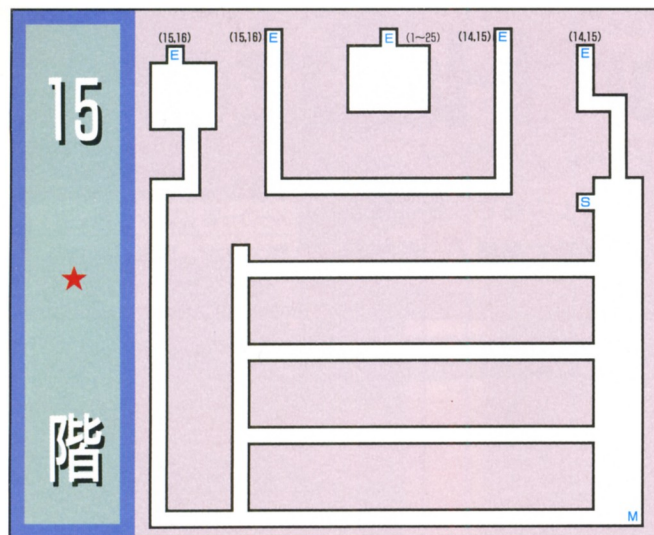
10階 ★

11階 ★

12階 ★

STAGE3

13〜18階

13階以降では一方通行のトリックと、壁を押して進む場面が引っかかりやすい。とくに13階と15階。15階のトリックは、なかなか腹が立ってくるものがある。16階ではシールドが2倍になるシールドオプションが手に入る。

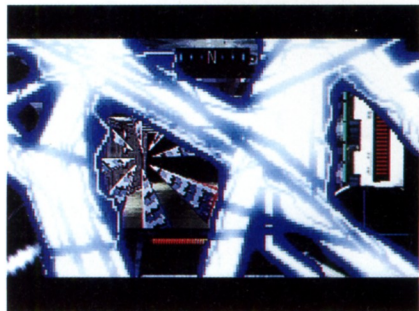
※シールドオプションは、16Fと17Fのどちらかを取るともうひとつはなくなります。

HINT 19階以降のポイント

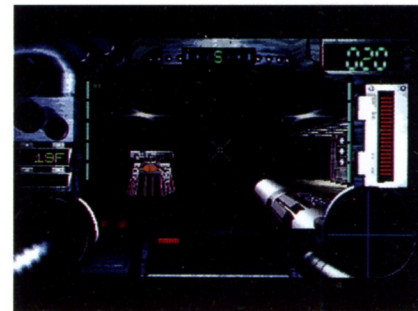
その他、知っておくと便利なこととしてはL、Rボタンがある。これで左右にスライドできる。つまり向きを変えずに左右に動けるのである。通常の戦闘でも使えるが、30階の透明な壁をチェックするときも便利だ。そのほか、マップビューのときにこれを使うとエレベータが上りか下りかを知ることができる。

13階から18階に出現するJawsというモビルは、弾を撃ってもときどきしか当たってないように見えるが、これは顎が横に開いているとき以外撃っても効果がない。要注意である。

また、19階にいるボスキャラはくせ者で、武器では破壊できない。砲台は武器で破壊しておいて部屋のなかを逃げ回りながら地雷を踏ませて破壊するのが正解。

各フロアにある特殊アイテム。つまり、新しい銃とか、シールドオプションなどは、取り忘れるということはないと思うが、もしそうなっても大丈夫。6階ごとのボスを倒した時点でもらえるようになっている。

がんばって、博士の異常な野望を打ち砕いておくんなまし！ 個人的な意見だが、ゲーム終了後、ムービーだけ見られるモードがあればよかったと思う。

ステージ4から登場するモビルにダメージを食らわされた。前後にしか動かないので、前進と後退をしながら攻撃だ

レーダーにも反応しない砲台が壁にはりついている。ほぼ正面にしか撃てないので、壊そうとせずにやり過ごそう

こいつが19階にいるボスキャラ。攻撃してもムダなので、逃げ回っていれば、そのうち地雷を踏むハズ

Doctor Hauzer
ドクター　ハウザー

危険なワナてんこ盛りのハウザー博士の館で、生き残るためのガイドマップを1階から2階まで掲載！　これで、もうアダムスを死なせはしない……

メーカー名	リバーヒルソフト
問い合わせ	☎092-771-0328
価格	8800円

MAP HINT 1、2階のマップとポイント攻略

1階

このページの各部屋のガイドの番号は、見取り図での部屋の番号に対応している。また、部屋の名称はセーブ時に表示される部屋の名称に対応している。

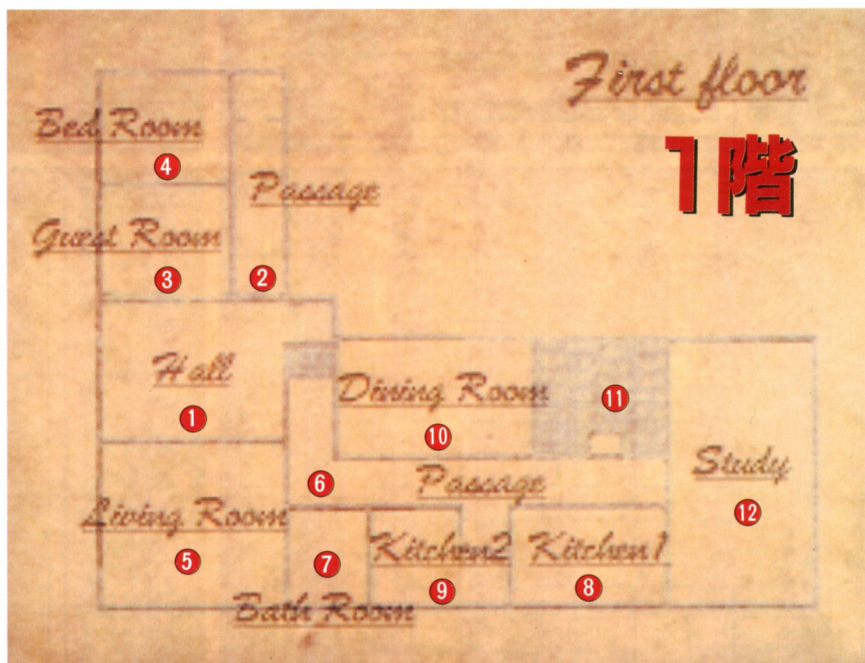
ゲームスタート直後の、玄関のドアを入ってからすぐの廊下はこのマップに記されていない。最初に入るのが右のマップでの①のホールだ。あまりあわてて飛び出すと、天井から落ちて来るシャンデリアの餌食になってしまうので、ここはひと呼吸置いてから歩きだすことにするといいだろう。

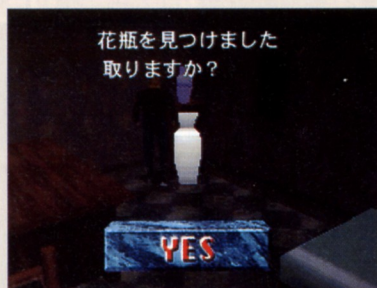
目の前に落ちてくるシャンデリア。不吉なものをおぼえつつ、破片をう回してドアを開ける

① ホール

ハウザー博士と夫人の絵がかかっているホール。まず上の階へのぼる階段が目につくが、ここは踏み板が腐っていてのぼれない。まずは動いていない時計を調べて、鍵を手に入れよう。すると時計、そして館にあるすべてのしかけが動き出す。

② 一階大廊下

途中に大きな落とし穴があり、自由な行き来をはばんでいるが、この穴はどこかにあるスイッチを入れることによってふさぐことができる。とりあえずは、落とし穴の手前の部屋から順番に調べていけばいいだろう。

③ 客室

家具にまじって、ドライフラワーのさった花瓶、からっぽの花瓶、大きな花の絵が入った額縁など、花に関係したインテリアがやけに印象的な部屋だ。この部屋から先に進むには、この花が鍵となる。ドライフラワーとからっぽの花瓶は取ることができ、これをどのように組み合わせるかがポイント。

この花瓶をどのように使うのかがポイント。ドライフラワーとの組み合わせ方を考えよう

④ 一階寝室

わりと広い部屋で、1階の見取り図をはじめとして、いくつか重要なアイテムが手に入る。本棚、机など、部屋中をくまなく捜索し、アイテムの取り忘れがないようにしよう。ここに入ってきたドアは一方通行で、戻れないことに注意。ひとつだけあるドアから一階大廊下に出ることになる。

この部屋にはとくにワナもない。ひととおり調べてアイテムを入手したら出てしまう

5 一階居間

奥へ行くためのドアの前に、タンスが置かれていて通れない。ここではBボタンの機能を活用しよう。ドアを開けるには、この部屋のどこかにあるスイッチを入れる必要がある。

じゃまなタンスはひっぱって壁ぎわにもっていく。しかし、それだけではドアは開かない

6 一階廊下

この廊下に出るといきなり岩が転がって来る！　ここであわてずに、ちょっと横によけてやればなんなくやりすごせる。ドアがたくさんあるが、開けられるドアから順に探索していこう。

あわてずさわがず台所前で岩をやりすごせ！　Bボタンでダッシュすることを忘れずに

7 風呂場

この部屋には、てごわいワナがしかけられている。まず、入ったとたんにドアが開かなくなってしまう。2つあるシャワーノブのうち、一方はドアをあけるノブで、もう一方は水があふれだすノブ。水があふれるノブを入れてしまうと、あわれアダムスは溺死してしまう。しかし、すばやく逃げれば助かることも可能だ。

水はあふれ出しても、部屋全体がひたされる前にドアから逃げ出すことができれば助かる

8 台　所

部屋のまんなかに大きな落とし穴ができてしまっている。ここでは、部屋のまんなかにドーンと置かれているテーブルを押して、穴にはめてみよう。いちばん幅が狭いところなら、テーブルの幅でぴったりはまるはずだ。穴を渡ったとこにロッカーがあり、その中には斧がある。ロッカーのドアは正面から不用意に開けてはいけない。

このように、テーブルを押して、穴の上に橋を作り、これを渡っていくことができる

この斧を取るにはちょっとしたコツがいる。ロッカーのドアは2か所にあることに気付けば……

9 配膳室

この部屋は、とくにワナはしかけられていない。壁ぎわに酒瓶が入った棚がたくさんならんでおり、その中にはいくつかアイテムが入っているので、取り忘れのないようにしよう。また、アダムスが「ここでひとやすみしたいところだけど……」というが、とくに気にしなくていいようだ。

10 食　堂

入ったら、とりあえずテーブルの上の燭台（しょくだい）は忘れずに取っておこう。壇の上に乗っている石版を取ると、床が沈んでしまう。慎重な指さばきで穴をとびこえればだいじょうぶ。

石版を取ったとたんに、部屋の床が沈んで穴だらけになってしまう。アダムスもびっくり

11 階　段

1階での、ひととおりの捜索を終えたら、ここの階段から2階にのぼる。2階からもいつでも戻ってこられるのでひととおりまわったと思ったら、とりあえず2階に行ってみるといいだろう。

階段に入ると、操作しなくても勝手に上って行く。上にはどんなワナが待ち受けているのか

12 書　斎

この部屋は、いちど2階へ行ってから来ることになる。部屋と一階廊下をつなぐドアは開けることができず、どこかにある隠し通路を利用する。

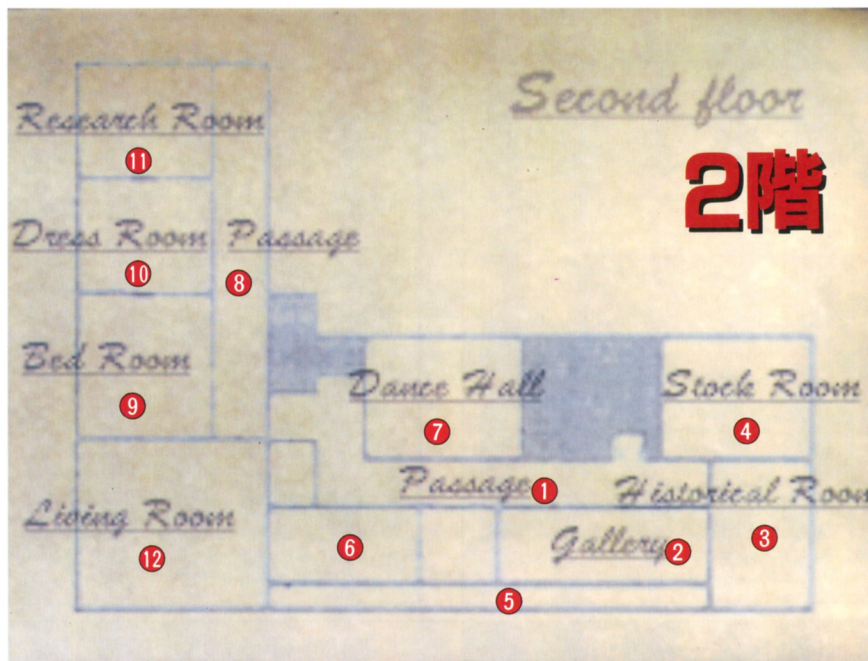
部屋にはたくさんの棚があり、そこで重要なアイテムを多数手に入れることができる。そして、通気口の金網を調べてみると……。

うすぐらい無気味な書斎。しかしここには重要な情報が隠されている

2　階

階段を上って2階に来ると、まず廊下の、ドアが3つならんでいるところに出る。そのうち、まんなかの資料室へのドアは鍵がかかっているので、そこはひとまず後まわしにして、画廊か倉庫のどちらかから捜索を開始するのがいいだろう。

この館自体は2階建てだが、2階にたどりついた時点では、まだゲーム全体の3分の1くらい。2階の部屋をすべて攻略したあとも、さらに館の地下へ行かなければならない。実は、2階のどこかに地下への入り口があるというわけだ。

地下にどのようなものがあるのか？　それは、地下への入り口を発見するまでに入手したハウザー博士の日記などから得られる情報を総合していけば、だいたい見当がつくはず。館の地下についてはここでは攻略しないので、ぜひ自分の力でハウザー博士の謎を解明してほしい。

1 二階廊下

廊下のまんなかから3本の槍が飛び出すしかけになっており、ここを通りぬけることはできないようになっている。不用意に近づいても刺される心配はないので、ひとまず安心だ。槍のそばに意味ありげに落ちている紙には、ハウザー博士に関するショッキングなことが書かれている。槍のむこう側にある死体からは、鍵が見つかる。

ある位置まで来ると、槍がとつぜん伸びてくる。ここをすりぬけて行くことはできない

槍の向こう、この死体から鍵がみつかる。先に館に忍びこんだ者のなれの果てのようだ

2 画　廊

無気味な絵がずらっと並んだ画廊。あまり長居はしたくない雰囲気だ。ちょっと観察すると、無気味な眼のようなものはそれぞれある方向を見つめているのがわかる。そこで、入ってすぐ右の絵から順番に調べていくと、絵の中から鍵が見つかる。その後は、ダッシュをしてさっさと部屋から逃げ出すべし。

無気味な絵、つい目をそらしたくなるが、がまんして観察してみよう

3 資料室

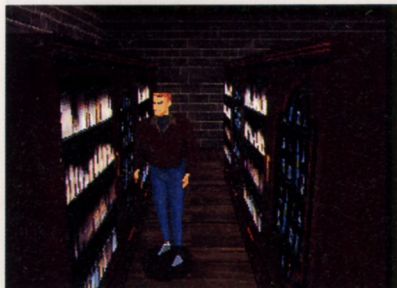
ハウザー博士が発掘したものがたくさんならんでいる部屋。部屋に入ると、いきなりハウザー博士の姿が見える。しかし、すぐに消えてしまい、その正体はわからない。

この部屋に飾られている絵にはしかけがあり、そこから2階の見取り図を入手することができる。

ここの絵にはちょっとした細工がしてある。このようにナイフを使って……

4 倉　庫

むきだしの壁の、薄暗い倉庫。たくさんの戸棚が並んでいる。倉庫の名のとおり、散弾銃、ライターなど、アイテムがたくさん置かれている。同じ戸棚がずっと並んでいるので、アイテムの取り忘れをしないように注意。

また、戸棚の1つは隠しはしごになっており、おりていくと1階の書斎へ行くことができる。

ずらりと並ぶ棚、棚、棚。アイテムがたくさんあるので取り逃しのないように

5 隠し通路

資料室の壁の一部を釘抜きでくずすことによって、この通路を発見できる。通路の中は真っ暗なので、中に入るにはあらかじめ明かりになるものを持っている必要がある。

明かりには、1階の食堂で手に入れた燭台。それと、火をつけるためのライターが必要になる。

明かりがないと、通路の中に入って行けない

明かりをつけてはじめて、ここを通ることができるようになる

6 隠し部屋

小さな書斎のような部屋だが、部屋の仕切りにガラスがある。これを、どうにかして取り除かないと、先へ進むことができないようになっている。

このガラスは固く、ちょっとやそっとの衝撃では破壊できないので、散弾銃で豪快に破壊してしまうのが正解。これで槍の反対側の廊下にぬけることができる。

散弾銃を使って邪魔なガラスを破壊する！　気分爽快な1シーン

7 舞踏室

3本のギロチンがゆらゆら動いている無気味な部屋。ギロチンは異様に大きくて恐ろしいが、その動きはそれほど早くはないので、落ち着いて動けば当たることはない。部屋の奥には鍵がある。

3本のギロチンをかわして、奥にある鍵を取る

8 二階大廊下

壁の絵にもヒントがあるが、一見、落とし穴に見えるところは歩くことができる。ただし、あくまでそっと歩くのみで、ダッシュしたりジャンプしたりすると落ちてしまう。

ここは、一見穴に見えるが、そっと歩けば落ちない

9 二階寝室

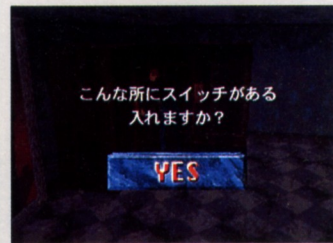
はじめ、この部屋に入って奥に歩こうとすると、壁ぎわの時計から矢が飛んで来るワナにかかり、死んでしまう。まずは、ほかの部屋でこのワナを解除してから来る必要がある。

部屋の奥にはフックがあり、そこに適当な重さの重りをかけることによって、部屋のどこかの鍵が開く。そこから二階居間に行くことができる。

時計から発射された矢が眉間にヒット！　アダムス即死

ワナを解除したあと、部屋の奥に行くと、あやしげなフックがある

10 衣装部屋

タンスの中に、となりの二階寝室のワナを作動させるためのスイッチがある。このワナは、いちど作動させてしまえばもう動くことはないので、このスイッチを押してしまえば安心だ。

ここのスイッチを押すことによって、時計のワナを解除できる

11 研究室

研究用の机に、機材がたくさん置かれている部屋。ここで最後のハウザー博士の日記を手に入れることになる。これで、博士の思考の変化が一連の日記から読み取れるだろう。

テーブルなどをくまなく探して、アイテムを手に入れる

12 二階居間

ここが2階で最後に来ることになる部屋だ。入ってきたところと、ひとつあるドアからは、キャビネットに入れる。ここで地下を突破するためのアイテムが手に入る。また、博士の夫人の写真も、忘れずに取っておこう。

この部屋のどこかに地下へ行く通路がある。家具をかたっぱしから動かしていけば見つかるだろう。

額に入った、ハウザー夫人の写真を発見。セピア色になっている

トータルエクリプス

難易度がムチャクチャ高い、アメリカ生まれのシューティングゲーム。3Dのマップを上から見た形式で掲載。最短距離のクリアを目指してがんばってくれ

メーカー名	バイス
お問い合せ	☎011-272-6771
価格	8800円

MAP 難解な最終ステージのマップを紹介しよう

とにかくシューティングゲームが苦手な人のお役に立ちたいとばかりに、難解中の難解である最終ステージ(17〜20面)のうち、18〜20面を紹介することにした。

18面は4つのブロックに分かれており、マップの途中にある地下トンネルを通じて、つながっている。㋐に行くまでと、㋐から㋒に行くまでのトンネルは非常に難しい。

19、20面は、かなり長い。狭い通路に高低差があり、通過にはテクニックを要する。

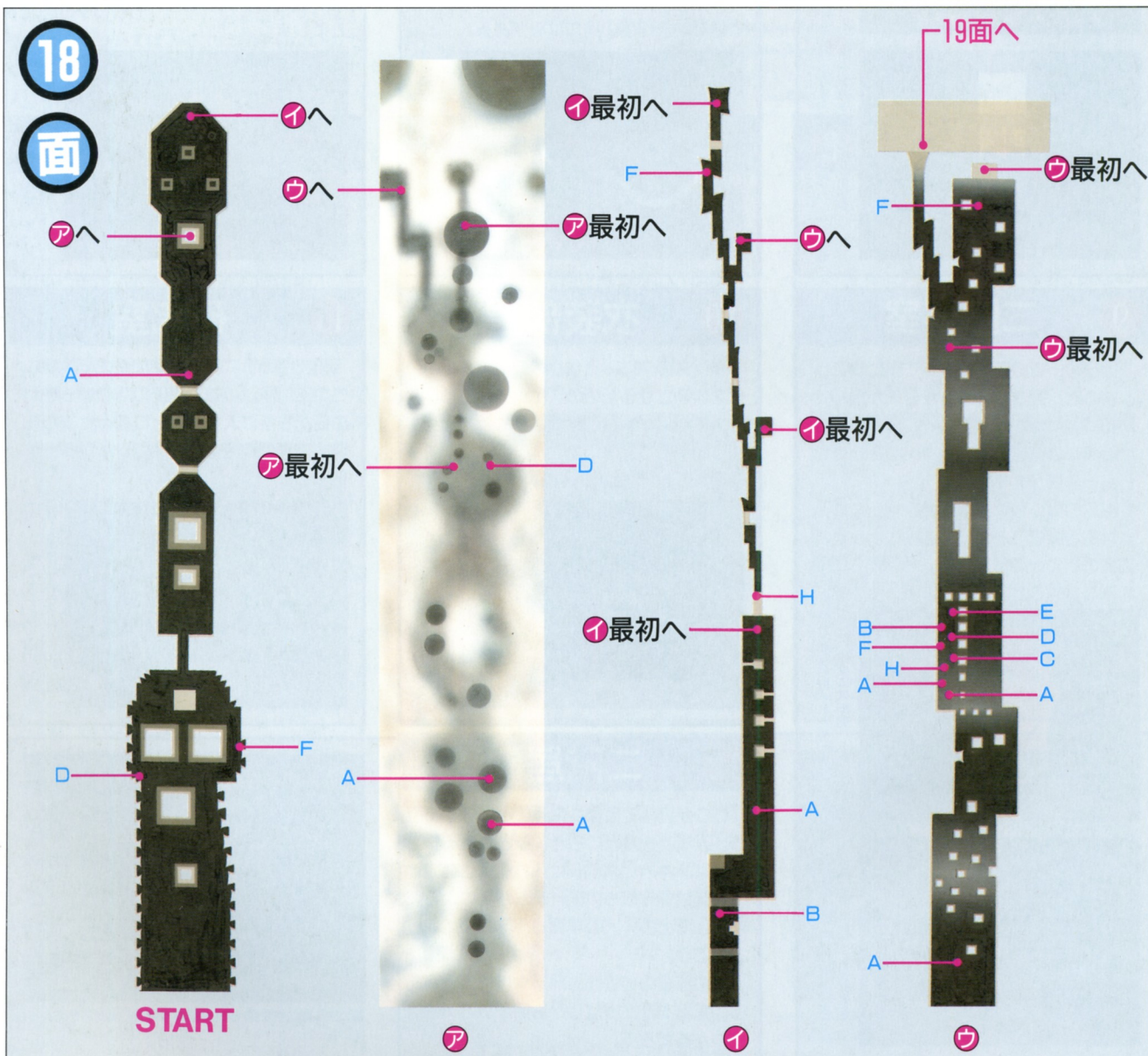
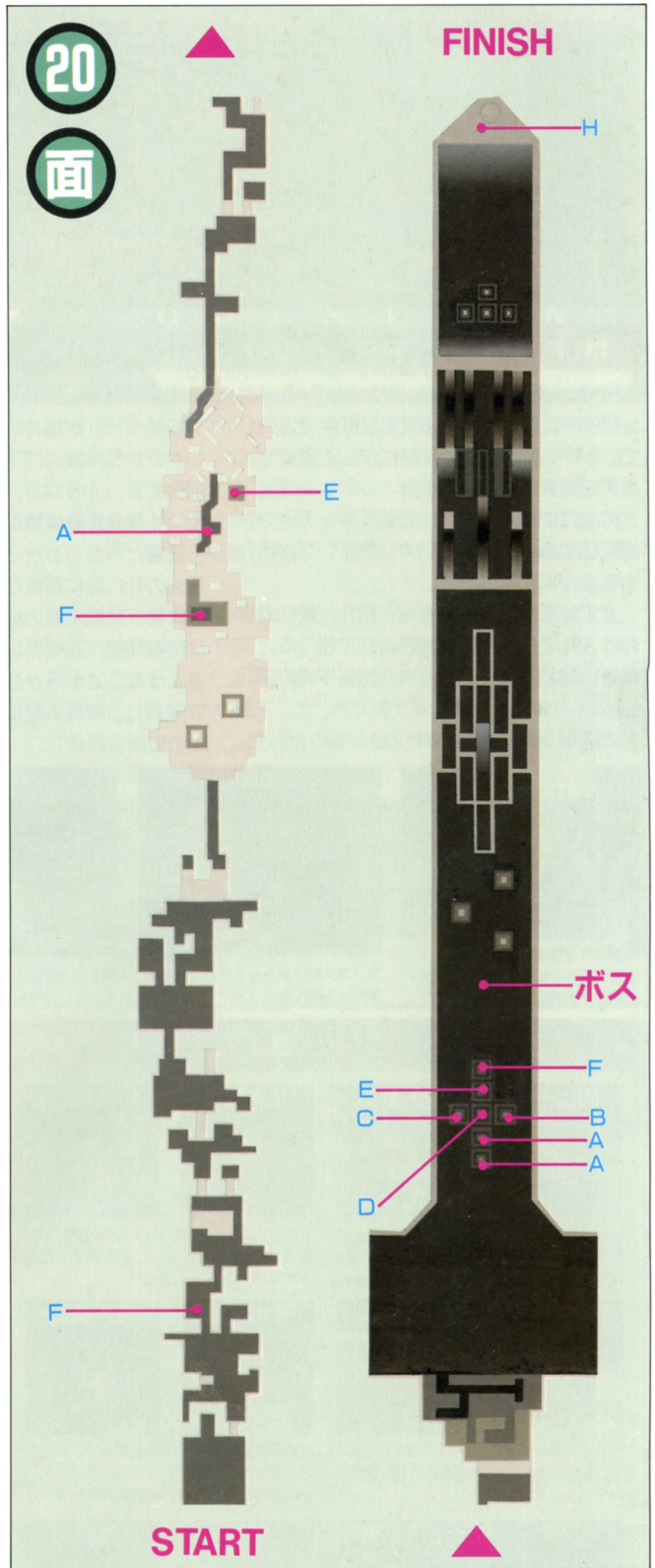
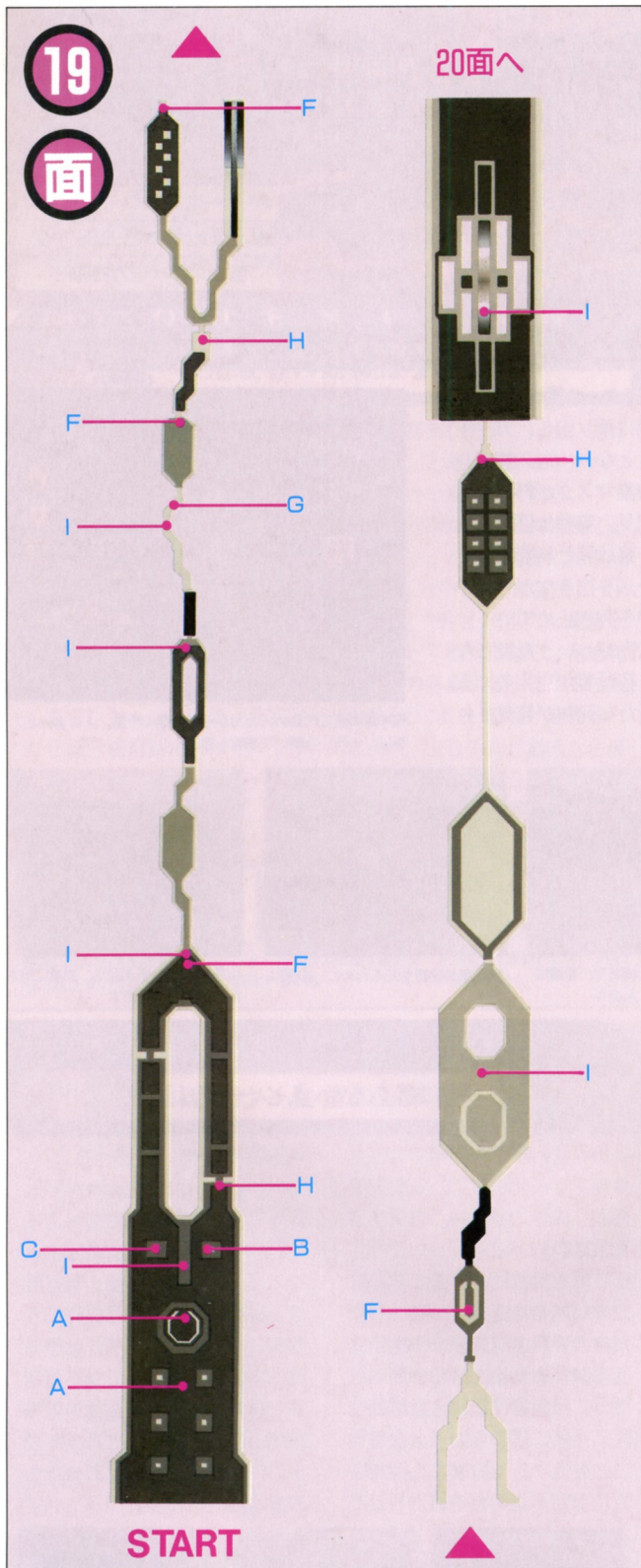
マップの記号の見方

A:ステラー・ガードブラスター B:スキャッター・ガン
C:フォトン・ストラファー D:イオン・ウィップガン
E:ロータリー・ガン F:プラズマ爆弾 G:1UP
H:シールド I:スタント・リング

19面

20面へ

F
H
F
G
I
I
I
F
H
C
B
I
A
A
START

I
H
I
F

TIPS 面セレクトの技を伝授

うれしい面セレクトの技を教えよう。これで先の面を難なくプレイできる。

やり方はメニューで「QUIT」に合わせ、Xボタンを押しながら、B→L→Aの順でボタンを押し、次にXボタンを離してB→L→A→B→L→Aの順でボタンを押せばＯＫ。

これでコンティニューがなくなろうとも、何度だっておなじ面をやり直すことができる。みんなエンディングを見られるハズ!!

山村美紗サスペンス 京都鞍馬山荘殺人事件

発売されてそろそろ3か月。事件を解決できたかな？ 最後に狩矢警部から「役立ちませんでしたね」なんて屈辱的なことをいわれた人はこれを読んで再チャレンジ

メーカー名	パック・イン・ビデオ
問い合わせ	☎03-5565-8732
価格	1万2800円

HINT 狩矢警部の質問に正しい推理で答え、ハイスコアを狙え

「やあ、千晶さんなにか収穫でも？」と、ダンディーにあらわれて高飛車な態度で質問してくる狩矢警部。彼の質問に正しく答えてスコアを稼ぎ（このゲームはスコアエンディング方式により、スコアに応じてエンディングが変化する）、気持ちいいエンディングが味わえるようにがんばろう。

まずは事件の進展をざっと紹介。最初の事件は8月2日、京都の鞍馬山荘で起こる。この日山荘では日本舞踊会の名門桜木流の家元、桜木扇舟の誕生パーティが開かれ、そこで長男の陽扇が毒死する事件が起こるのだった。

事件翌日からフリーライターの園山千晶（＝プレイヤー）が事件解明に乗り出し、ガードのかたい桜木流の門下生となり、潜入調査を開始する。8月12日。酸素マスクが外れ死んでいる家元を看護婦が発見。警察は証拠もなく密室だったことから、事故死と判断する。家元の死に腑に落ちない点を抱きながら、千晶は徐々に桜木家の秘密を突き止めていく。後継者問題、怨恨、山荘売却という動機となるようなことが浮かび、容疑者が見えてくる。8月17日、鞍馬山荘に新たな死体が発見されるのであった。

桜木家の庭で門弟の人たちから話を聞く千晶。人に会ったときは、いろいろ聞いて情報を集める

山荘で毒死した陽扇。ワインのなかに青酸カリが混入されていたのだ

桜木家の門下生となる千晶。初めて美扇と対面したところ

家元の入院していた病院で、看護婦をしている麻矢子に出会う

桜木家の秘密を知るために、祇園に行く

山荘のなかの歩き回り、部屋に隠されたものを探し出す

主な登場人物

園山千晶

本編の主人公。フリーライターで推理小説を読むのが趣味

狩矢警部

京都府警捜査課の刑事。いろいろアドバイスをしてくれる

桜木扇舟

名門桜木流の家元。陽扇が死んだショックで入院する

桜木珠江

桜木扇舟の妻。なにかと謎が多そうな人物だ

野村麻矢子

千晶の大学の後輩で、今は看護婦として働いている

高田和彦

美扇の恋人で丸西不動産の社長をしている

桜木美扇

桜木家長女。次期家元の最有力候補者とされている

桜木幽扇

桜木家次男。東京の大学生。踊りでなく経営に興味を持つ

フミ

桜木家に古くからいる女中。桜木家の過去を知る人

上田正男

華扇の婚約者で京扇堂で働いている。お兄さんがいる

華扇

家元の一番弟子。かなりの実力者で、家元の座を狙っている

麗扇

家元の弟子。旅行から帰ってきて、事件のことを知る

QUESTION ① 腑に落ちない点というのは？

8月12日早朝、酸素マスクが外れすでに死亡している扇舟を、見回りにきた看護婦が発見する。警察は病室が密室だったことからこれを事故死と判断。千晶はその病院で看護婦をしている、大学の後輩の麻矢子から家元の死に関する情報を得るのだった。翌日、狩矢警部に自分が家元の死に「腑に落ちない点」があることを話す。千晶は本当に病室が密室だったのかを疑問視しているのだと思う。

「その腑に落ちない点とは？」の質問にどれを選んでも、次に「密室状態だった病室にどうやって入る？」と聞かれる。選択肢は「鍵を使う」と「死亡時刻が問題」の2つ。麻矢子がいうには病室の合鍵を作るのは不可能みたいだし、死亡時刻は午前3時から6時のあいだとハッキリしているので、それにあったものを選んでいこう。

酸素マスクが外れ、すでに死亡している家元

第一発見者の看護婦から話を聞いているところ

知り合いの麻矢子からくわしく病院の内情を聞く

CHECK POINT 麗扇と幽扇からトコトン聞き出す

8月14日は桜木家の過去の出来事をさぐっていく重要な調査を行いながら、簡単に話そうとしないセリフを聞き出してスコアを稼ごう。質問に答える以外でも、スコアは稼げる。
桜木家の稽古場に行くと旅行から帰ってきた麗扇に会う。彼女は桜木家についていろいろ知っているようだ。珠江に関係したあることが聞けるとポイントアップ。もうひとり狙うのが桜木家の次男の幽扇。美扇の恋人の丸西不動産の高田がこの鞍馬山荘を売ってくれといっていることを知る。その山荘に関係する残念そうなセリフが聞ければOK。

すんなり出てこないセリフを、いろいろねばってしゃべらす

QUESTION 2 家元殺害の動機はなに？

8月15日。様々なことがわかりはじめ、事件が複雑化してきた。もし家元が殺されたのだとしたら、その動機となることがいくつも出てきたのだ。
この日の調査で最も重要なのが京扇堂の高田の兄から聞いた話。ここで聞いた話はあとでスコアに影響を与える。しばらくしてマンションに戻ると麻矢子から留守番電話にメッセージが入っていた。それを聞いた千晶は狩矢警部に会いに行き、あれは殺害だとする有力な手がかりが見つかったことを知る。
「もし他殺なら動機はなんでしょうね？」と狩矢警部に聞かれる千晶。選択肢は「遺言状」、「山荘売却」、「怨恨」の3つ。遺言状を動機とする犯行なら、容疑者は家元の座を切望する華扇となるだろう。また、怨恨が動機なら珠江が、山荘売却が動機なら高田があやしいということになる。

祇園に住む元芸者の菊千代。桜木家と深いつながりを持つ

ときには自分の部屋で事件を推理する千晶

京扇堂の上田の兄から、珠江の過去を聞く

QUESTION 3 もし彼女が犯人だとしたら？

8月17日。第3の犯行が起こる。華扇の死体が山荘で発見されたのだ。家元の座を狙う華扇が後継者争いが原因で殺害されたとなると、美扇と幽扇が容疑者となる。
狩矢警部も美扇があやしいと思っているらしく、千晶に「もし美扇が犯人だとしたらその動機はなにか」と聞いてくる。これは後継者問題しかないだろう。しかし、次期家元候補の最有力である美扇が、わざわざ華扇を殺そうとするだろうか。そこで次に「華扇が家元になる為の切り札とは？」と聞いてくる。そうか、そんな切り札を華扇が持っていれば、美扇の犯行でもおかしくない。また、珠江についても狩矢警部は聞いてくる。華扇と珠江を結びつけるのは、あのパーティで最後に陽扇と話をしたメンバーだったということだ。

華扇の死体の発見現場に、警察がむらがる

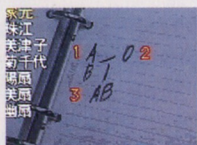
華扇殺害の犯行時刻にアリバイのある美扇

華扇の死体を発見した前田。彼は山荘の管理をしている

QUESTION 4 これは一体誰の血液型？

「家督を陽扇にゆずるものとする……」。8月19日、山荘のなかから遺言状が発見される。そろそろ事件は終末を迎えようとしているようだ。
狩矢警部に会って千晶は、鍵と手帳の2つについて話し始める。手帳はその日の稽古場で麗扇から借りたもの。もとは家元の手帳で、そこには血液型が記されていることを話す。そしてそれが誰の血液型か、狩矢警部に教えてあげるのだ。「僕はAB型でして合理主義です」と教えてくれた人物を思い出そう。
鍵については、以前珠江が入院したときに、家元とは違う病室だがおなじような鍵を紛失していた事を話す。そこで狩矢警部は「紛失した鍵は家元殺害とどうつながる？」と聞いてくるので、もし珠江が犯人だとして、密室殺人に見せかけるためにこうすると思う選択肢を選ぼう。

山荘の家元の部屋を調べる千晶。なにか隠されているのか

病院で見せてもらう家元の看護日誌に、なにやら血痕が

誰がどの血液型かあてはめていくところ

QUESTION 5 それじゃあ、そのカギというのは？

8月20日。長かった事件はいよいよクライマックス。この日の千晶の行動で犯人のトリックが完璧にあばかれる。
麻矢子のいる病院を訪れると、家元の死が発見された直後の鍵に血液をこぼしていたことがわかる。もし、家元の鍵がすり代えてあったら、今病院にある鍵からは血液反応が出ないはずだ。このことを狩矢警部に伝えに行くと、狩矢警部から華扇殺害における珠江のアリバイについて聞かされる。千晶はアリバイを証言している門弟の美子に会いに行く。こうして長かった事件はもうすぐ幕を閉じる。
最後に華扇の部屋から見覚えのある万年筆を見つけた頃、犯人は逮捕される。翌日、京都府警で犯人の自供内容を聞く千晶。事件は解決し、千晶が京都府警を出るときの狩矢警部の態度がどうなるか楽しみだ。

杉山美子に会ってあの夜のことをくわしく聞く

華扇の部屋になにか証拠が残っていないか調べる

稽古場で美扇に会うと、犯人が逮捕されたことを知る

ドラゴンズレア

アニメーションの途中でタイミングよくパッド操作を行うこのゲーム。その解答を発見するのは困難を極める。そこで全シーンの全解答を一挙に公開、保存版だ

メーカー名	T&E SOFT
問い合わせ	☎052-773-7757
価格	8800円

HINT 全パッド操作を完全詳解

主人公ダークがダフネ姫をドラゴンから救出するというストーリー。最初はLDによるフルアニメのアーケードゲームとして注目を集め、アミーガ、IBM-PCなど、そして3DOに移植されたゲームだ。

ゲーム中に出現するシーンの順番はシーン番号通りではない。最初に①②、最後に㉗が必ず出るが、あとはランダムに登場する。この記事を活用するには今プレイしているシーンがどのシーンなのかを見極める必要があるのだ。そのため、この解答集にはまず、シーン番号とシーン名が書いてある。この番号は下の「各シーンのオープニング一覧」の番号と対応しているぞ。写真で攻略したいシーンを見つけ、対応している解答を読んでほしい。なお、この順番はゲームのマニュアルとも対応しているので参照すること。

解答は、パッド操作とそれを入力するタイミングを１セットにして書いてあり、それがシーンをクリアするまで続いていく。ただし連続して入力するところなどは、パッド操作をまとめて書いている。パッド操作の表記は↑↓←→が方向キーの上下左右に、Ｂが剣を振るＢボタンに対応している。

解答中のタイミングは、場所によってはかなりシビアなところがある。そのうえ、むやみにボタンを押しても、かんじんなところで入力できなくなるので、必要なところでだけ押すようにしたほうがよいだろう。

❶はね橋(×)
B　堀の中から触手が出てきたら
↑　剣を振ったらすぐに

❷3つのドアのある部屋(×)
→　天井や床が崩れだしたら早目に押す

❸天井から触手が出てくる部屋(?)
B　緑色の触手が襲ってきたら
→　部屋の奥に勝手にダークが跳び、その着地の瞬間
↓　ドアの前に着地した瞬間
←　階段を登っているとき、部屋のテーブルが光ったら
↑　ダークがテーブルに乗った後

❹霧のかかった部屋(?)
B　天井から１匹目の蛇が出てくると同時に
B　２匹目の蛇の出現と同時に
→　３匹目の蛇が出現したらすぐに

❺小さな池のある部屋(○)
←　右側の床が崩れたらすぐ(左側が崩れたら以降の左右を逆に)
↑　着地してすぐに
→　左側の足元が崩れるのですぐに
↑　まわりが崩れるので池に飛び込む
←　水中の敵を相手にせずあがる
↑　スイッチを踏んでしまうのですぐに
B　着地すると上からクモが降りてくるので
↑　クモを切ってすぐに

❻グーンが出現する階段(?)
B　床からダークが現れると左の壁からすぐグーンが出てくるのですぐに
→　１匹グーンを倒したらすぐに
↑　階段を登り始めたらすぐに
B　階段の上にグーンが現れたら
↑　グーンを切ったあと

❼大きな石の階段(?)
←　階段を降り始めたら階段が坂になるのですぐに
B　触手が穴から襲ってきたら
←　剣をひと振りしたあとの触手は相手をせずに
←　出口が光ったら

各シーンのオープニング一覧

全27シーンのオープニング画面だ。

注意だが、シーンによってオープニングがこの写真と左右逆になっていることがあるので、そのときは上の解答のパッド操作を左右逆にする必要がある。上の解答のシーン名直後のカッコ内が左右のパターンが逆になる場合があるかどうかを示している。逆になることがある場合は○、ならない場合は×、わからない場合は?、となっている。

❶はね橋

❷3つのドアのある部屋

❸天井から触手が出てくる部屋

❹霧のかかった部屋

❺小さな池のある部屋

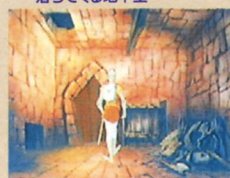
❻グーンが出現する階段

❼大きな石の階段

❽鍛冶場

❾大きな扇風機のある部屋

❿ベッドのある部屋

⓫天井からテーブルが落ちてくる地下室

⓬鉄の馬のある部屋

❽ 鍛冶場(○)
B　始まってすぐに光の剣が襲ってくるので構える
B　光の剣が急降下するときに
B　メイスが襲ってくるときに
←　鉄床が飛んでくるのをよける
B　石像がハンマーを振り上げたら

❾ 大きな扇風機のある部屋(○)
↑　扇風機の直前でダークがタイミングを取る4回目くらいで
B　ジャンプしてスペクターの前に着地する瞬間
↓　スペクターを切った後、つたに巻かれる前に
↑　出口の扉が見えたらすぐ

❿ ベッドのある部屋(?)
↑　部屋の真ん中に壁が出現し始めて、扉が光ったら

⓫ 天井からテーブルが落ちてくる地下室(?)
→　テーブルが落ちた後、天井から光線が出たら
↓　ダークが右によけたらすぐ
↑　下によけたらすぐ(非常に間隔が短い)
←　部屋の奥によけた後すぐ(早目早目に入力する)
←　テーブルが光ったとき

⓬ 鉄の馬のある部屋(?)
→←→←　鉄の馬に乗ると勝手に走り出す。そのままでは燃えあがる火に突っ込むので画面が切りかわるごとに
←　壁が眼前に迫ってきたら

⓭ ブラックナイトが出現する部屋(○)
左奥にブラックナイトが出現する。右奥に出現した場合は左右のパッド操作を逆に。
→←↑←→←→　電撃を次々に放ってくるので電撃の開いているほうに逃げる。電撃が到達する前に入力しておいて大丈夫。6発目と7発目の間隔が非常に短い
BB　ブラックナイトの前に出たら連打

⓮ 呪われた廊下(○)
↑　骸骨が転がってくる
B　巨大な骸骨の手が襲ってくる
↑　ブラックウーズが出現する
B　骸骨の手が再び
←　骸骨の手を切ったら。ブラックウーズが右から出てくるので(左からの場合左右が逆)
B　亡霊が襲いかかってきたら

⓯ 木の板の橋(?)
↑　橋が画面下から崩れていく
↑　さらに崩れていく
↓　画面には見えないが上空にコウモリがいるので
B　下がったらすぐにコウモリを切る
→　右の橋が光ったら
→　橋が崩れるので

⓰ コウモリのいる階段(?)
B　コウモリが襲いかかってきたら
←　コウモリを追い払った瞬間
←　階段が崩れ、向こう側が光ったら
B←　巨大なコウモリが現れるので倒すと同時に出口へ

⓱ トカゲの王様(?)
←　つぼがダークの剣をくっつけて飛び去る。トカゲの王様に追いつめられそうになったら
→→→→→　つぼを追いかけて行き止まりになったら
↑　つぼが行きどまりでとまっているので剣を取り戻す
B　トカゲの王様の姿が見えたら
←→↓B　トカゲの王様が飛びかかってきたらこの順番で「ポンポンポンポン」と早目にタイミングよく押す

⓲「DRINK ME」の部屋(×)
→　背後と左から炎が吹き出したら

⓳ 碁盤の目の廊下(?)
↓　碁盤の目の床が崩れていき、右側が光るが下へ
↑　さらに崩れていくので
←　前と左の出口が光るが、左へ

⓴ オーブのある部屋(?)
→↑→　剣がオーブにくっついて、電光が床を覆ってくるので、捕まらないようにタイミングよく
→　椅子に座ると壁が回転して廊下に出るので電光に追いつかれないうちに

㉑ 激流と渦巻き(×)
↑↑↑↑　しばらくなにもしないで見ていると、ダークが樽に乗って水流を下っていく。オレンジ色の水流のなかで黄色い部分に来たら。これを4回繰り返す
→←→←　青色の水流にくると渦巻きがあるので、巻き込まれないように渦の反対側へ。これも4回
→　ダークが上に放り出されるので鎖をつかむために

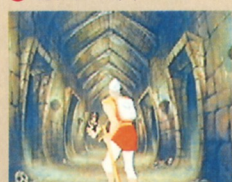
㉒ 溶岩地帯(?)
B　最初にマッドマンに囲まれたら剣を振って威嚇する
↑(×7回)　そのあとマッドマンに囲まれるたびに

㉓ スケルトンナイト(?)
←　最初の光線は関係ない。そのあと画面奥から馬に乗ってスケルトンナイトが走ってくるので見えたらすぐ
←　これもスケルトンナイトが見えたらすぐ
→　2匹目のあとすぐ3匹目がくるので
→　4匹目は剣を投げるのでその瞬間

㉔ ボールの転がる部屋(×)
↓↓↓↓↓↓　小さいボールがダークの前を通過したら。6回繰り返す
↑　6回ボールをよけた後、落とし穴の画面に切りかわったらすぐ

㉕ 大きなお鍋のある部屋(?)
↑　鍋から泡状のグリーンウーズが吹き出したらすぐ
B　グリーンウーズが襲ってきたら
B　鍋からガスモンスターが出現したら
→　右の扉が開いたら

㉖ オリが落ちてくる洞窟(?)
↑　オリが広がって、電気が走ってきたら
↑　開閉している扉の前に来たら
←　溶岩が吹きあがっている橋に出る。3回ほど溶岩が吹きあがったら

㉗ ドラゴンの巣(?)
↑　姫とドラゴンのシンジーを発見して画面がダークに戻り、宝物が倒れそうになるとき
←　画面が姫に変わり、ダークにまた戻ったとき
←　シンジーに見つかり、ブレスを吐かれる前によける
↓　ダークの手前に積み重なっているグラスが倒れそうになるので。ここを過ぎると、ダフネ姫がシンジーの倒し方を教えてくれる
↓↓←　柱の後ろに隠れたらポンポンポンと1秒ずつくらいで入力
↑　画面にシンジーが大きく映ったら
↓　柱のかげに隠れたら
→　炎が後ろに迫ってきたら
B　マジックソードを見つけて、シンジーが現れたら
B　シンジーがブレスを吐こうとしたら
←　シンジーが尾を振り回そうとしたらよける
B　尾の攻撃をよけた直後

⓭ ブラックナイトが出現する部屋
⓮ 呪われた廊下

⓯ 木の板の橋
⓰ コウモリのいる階段
⓱ トカゲの王様
⓲「DRINK ME」の部屋
⓳ 碁盤の目の廊下
⓴ オーブのある部屋
㉑ 激流と渦巻き
㉒ 溶岩地帯
㉓ スケルトンナイト
㉔ ボールの転がる部屋
㉕ 大きなお鍋のある部屋
㉖ オリが落ちてくる洞窟
㉗ ドラゴンの巣

バーチャルホラー

呪われた館

なめらかな動きで評判の高いこのゲーム。マップが広く攻略はなかなか難しい。そこで簡単に先へ進める隠しコマンドと、前半6ステージのマップを紹介する

メーカー名	EAビクター
問い合わせ	☎03-5410-3100
価格	8800円

TIPS すっとばし隠しコマンド3つ

隠しコマンドは3種類。どれも、字幕／吹き替えを選択する画面で入力する。まずは簡単に次のステージに進める技。十字キーの左を13回、右を11回押してから、スタートする(ちなみにこのコマンドを入力すると、「LOAD GAME」を選択してもステージ1から開始)。すると、プレイ中にXボタンを押すとステージクリアしたことになり、次のステージへ進む。そのステージのタリスマンの破片も入手したことになる。そして最後にいきなり最終面(ステージ12)に進む技。十字キーの左を11回、右を7回押してからスタートする。最後に、いきなりエンディングを見る技。十字キーの左を5回、右を3回押してからスタートすればよい。

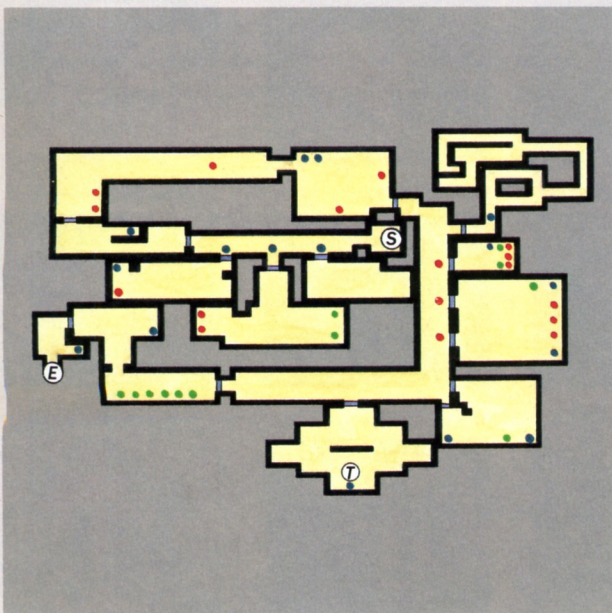
MAP 前半6ステージのマップ公開

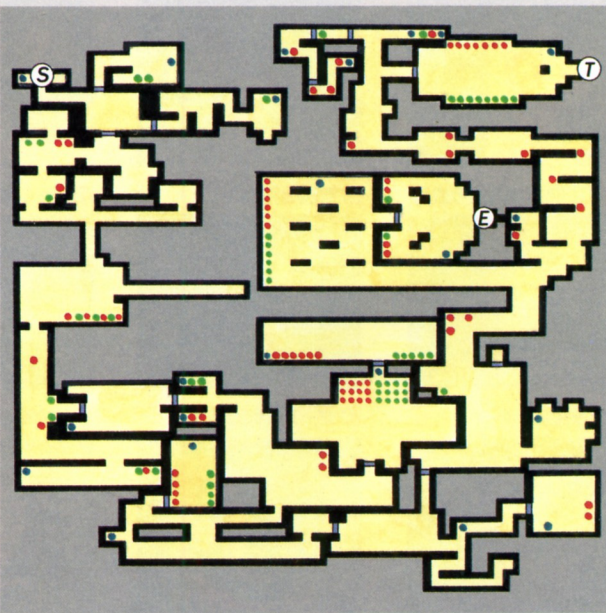
今回紹介するのは各ステージのマップと、ライフ回復、エネルギー回復、カギ、そして1つだけの貴重な1UPの場所だ。これを見ながらプレイすれば、無駄な方向へ進むこともないだろうし、アイテムが尽きて死んでしまうことも極力すくなくなるだろう。タリスマンの破片を取ってボスのところへ行く最短ルートを、自分で捜してみてもらいたい。

マップ記号

記号	意味	記号	意味
●(緑)	レーザーガンのエネルギー回復	Ⓔ	ゴール
●(赤)	ライフ回復	Ⓣ	タリスマンの破片
●(青)	カギ	▭	ドア
Ⓢ	スタート	♥	1UP

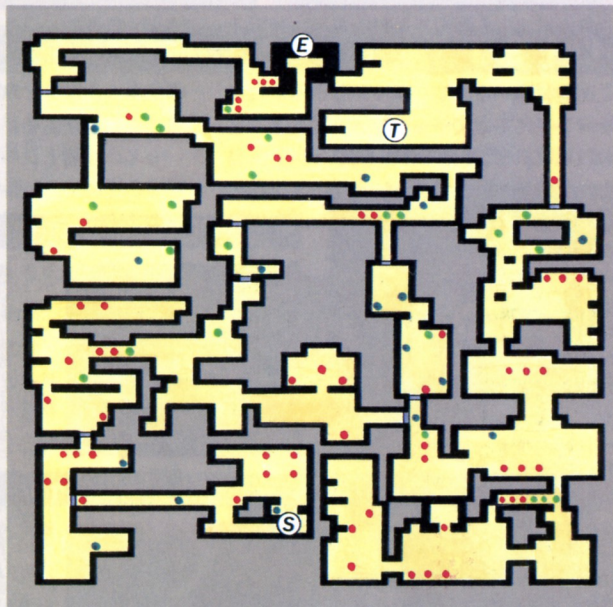
STAGE 1

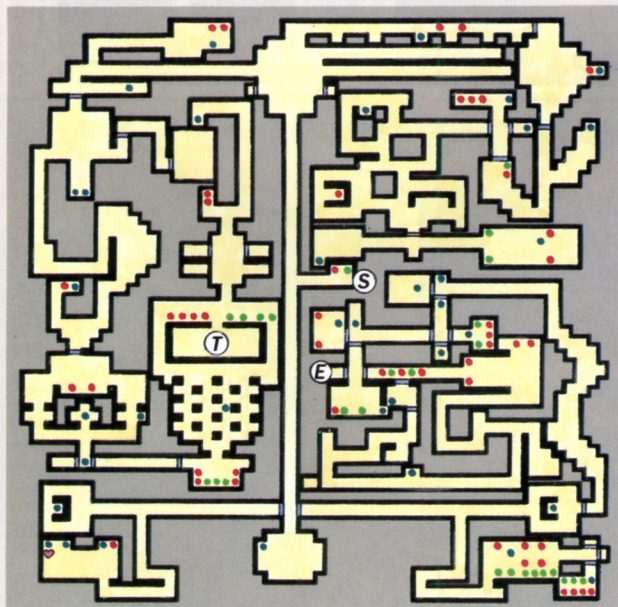
ステージ1はマップも小さく、ほとんど苦労することはない。モンスターも頻繁には出てこないし、最後に出てくるボスをのぞけば1発で倒せるものばかりだ。このステージで操作を十分練習し、ゲームに慣れておくようにしよう。

STAGE 2

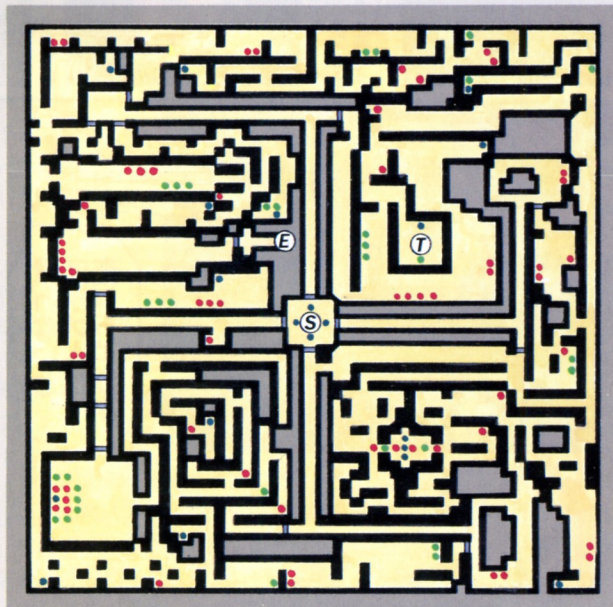
まだまだ、単純なステージだ。マップを見て、タリスマンの破片と出口を目指して最短コースを通り抜けよう。ただしマップ中央部付近の広い部屋では、注意が必要だ。壁の裏側にモンスターが隠れているので、手前の通路におびき出して、確実に倒そう。

STAGE 3

ステージ3以降はマップがかなり複雑になる。カギとドアの位置をうまく把握しないと何度も後戻りするはめになるので注意。後半はモンスターの出現率が高いので、ムダな移動は避けたい。ステージの前半のうちにカギを取りだめしておこう。

STAGE 4

この面はクモのモンスターが登場する。天井に張りついていて、ある距離まで近づくと、地面に降りてくる。この降りてくるあいだか、たまにジャンプするときでないとガンが当たらないので、かなりうっとおしいモンスターだ。

STAGE 5

スタート直後にダイヤやコインの並んだ通路にぶつかり、一見、ボーナスステージのような面だ。モンスターの攻撃がとくに激しいのはタリスマンの破片のある大広間。大広間からおびき出して1匹ずつ料理しよう。左右から近づいてくるモンスターにも注意。

STAGE 6

ステージ6は広くて複雑な迷宮のようだが、タリスマンの破片を取って出口へ行くだけなら、とても簡単であっさりクリアできるだろう。このステージのボスもステージ5と同様、水色の幽霊だ。万全の状態で戦えるようにしておこう。

CRUSH'n BURN クラッシュ・アン・バーン

速さより強さを競う世紀末のサーキットのなかでは、ヘビーな兵器を手に入れることが生き残る道だ

メーカー名	バイス
問い合わせ	☎011-272-6771
価格	8800円

LIST 買ってソンをしない兵器カタログ

この世紀末バトルレースゲームの目的はトーナメントモードでチャンピオンになること。それには、稼いだ賞金で兵器を買いそろえ、自分のマシンをライバルより「強いマシン」に育てる必要がある。

ライバル達もレースが進むにつれ、強くなっていくので、レースはつねに激戦となる。そこでこれなら絶対買ってソンをしない兵器、これを使えば有利に戦える兵器を載せてみたので参考にしてほしい。誰にも負けないモンスターマシンを作り上げろ。

装備した兵器をガンガン撃ちまくる楽しいひととき。凶暴な武器を手にして、ハードに戦う

50口径ライフル

$2,000

威力があり弾数が500発と多く、すばやく弾が補給されるリーズナブルな兵器

火炎放射器

$6,500

どんなボディを装備してようが、この兵器なら効果あり。迫力のある攻撃が最高

フラッシュ・レーザー

$2,000

光で後方車の目をくらます妨害兵器。偏光ガラスを装備してないマシンに効果あり

プラズマ・サンガン

$15,000

エネルギー兵器のなかでいちばん高価で破壊力がある。補給いらずでガンガン使える

モド・ポト誘導ミサイル

$2,000

破壊力は低いが命中率が高く安い。とりあえずミサイルを装備したいという人に

スターバースト

$7,200

破壊力がほどほどあり、この価格で弾数8発ならお買い得なミサイルだろう

ACID地雷

$1,300

どんなボディにもダメージを与え、ダメージが徐々に拡大する。破壊力はまあまあ

貫通地雷

$6,000

この強力な破壊力を持つ地雷なら、追いすがる車を破壊するにはもってこい

再生ボディ

$12,000

ボディのダメージをピットに入らなくても回復してくれるボディ。激しいバトルに活躍

偏光ガラス

$2,000

敵のフラッシュ・レーザー対策用に装備しよう。これでいつでも視界を保って走行可能

ニトロ・ブースト

$12,500

マシンの最高速度を一定時間スピードアップさせる加速装置。いざというときに便利だ

ブラックマーケット 謎の商人からの目玉商品

トーナメントモード後半。ひととおり高性能な兵器を装備し、お金がたまっているときにあらわれるのがブラックマーケットの謎の商人だ。こいつが売りつけてくる兵器は高価でなにやらうさんくさそう。右で紹介している以外にもまだまだありそうで、買わないとその兵器はほかに流れてしまう。どうしよう。

CLOAKING DEVICE

$11,000

敵の目から自分の車体を見えなくしてくれるという、ちょっとインチキくさい装置

ATC

$9,000

最新の自動照準器。有効範囲が拡大し、すばらしい正確さでターゲットをロックする

GRIM REAPER

$20,000

最高速度305キロ、加速がすばらしいこのマシンには、あやしい防御兵器が付いている

POLARITY INVERTER

$19,000

自分のマシンに向かって飛んでくるミサイルや弾丸を、自動的に撃退してくれる装置

ペブルビーチの波濤

打てない、飛ばない、グリーンの傾斜が読めないなどを解消

メーカー名	T&E SOFT
問い合わせ	☎052-773-7757
価格	9800円

HINT 打ち方のコツを伝授しよう

●空振りしてしまう人

フルスイングしようとして狙いがはずれると、パワーゲージの最小付近でボタンを押してしまう。そこからはゲージの戻りが早く、インパクトゾーンでボタンを押すタイミングを失って空振りになってしまう。力まずにフルパワーの少し手前で打つことが大切。

現実でも、力むとミスショットを誘発するものだ

●弾道をコントロールする

インパクトを決めたあとに、ゴルファーが動き出しショットをする画面になる。ここで方向キーの下を押すと球の下を打ち、上を押すと球の上を打つことになる。キーを押している長さによって弾道の高さが変わる。

球の下を打つと高い弾道になり、風の影響を受けやすくなる。球に逆回転がかかることになり、転がらずピタリと止まる。グリーンオンを狙うとき、崖下からのアプローチで高く打ち上げるときなどに有効だ。

このほかの使い道としては、強い追い風のとき、1Wでティーショットをするならば軽く方向キーの下を押してやると、風にのって300ヤード以上も飛ばすことが可能となる。

球の上を打つと低い弾道になり、風の影響を受けにくいため、風の強いときに有効。向かい風のときに普通に打つよりも、距離が出る。球は止まりにくいので注意。ただし、無風状態のときは普通に打つほうが距離は出る。

●グリーンの傾斜が読めない人

アドバイスの格子は画面上に定規か何かで、水平の目安を置くとわかりやすくなるはずだ。この格子の横線が右下がりなら地形も右下がりということになる。曲がる度合いは角度に比例する。だが、せいぜい左右3つ以内の方向修正でたりる程度。上に表示されている垂直断面図は、カップまでが上り（強く打つ）か、下り（弱めに）かがわかる。

この場合、左に2つぶん方向修正、パワーは1ゲージぐらい

娯楽の殿堂

隠し機能とハプニングなどを公開

メーカー名	HAMLET(博報堂)
問い合わせ	☎03-5281-0481
価格	8800円

TIPS あっちこっちに隠れた機能がある

●コンストラクション・モードの便利な機能

実は振付けパターンを決めている最中に、そこまでの実際の動きを見ることができる。方法は、ダンサーの振付けと舞台上の位置を決めたときにPボタンを押すだけ。途中で止めたいときはXボタンを押す。この機能は、おのおのの振付けパターンがどのような動きをするのかを知るのにとても便利。

上の写真がコンストラクション・モードで振付けをしているところ。このときにPボタンを押すと、右の写真のようにプレビューできる。立つ位置を決めたあとならいつでも可能

●ストーリーモードの隠し機能

・興行成績グラフを高速表示

グラフが表示されるときにLボタンを押すと、高速表示ができる。

・音楽の試聴

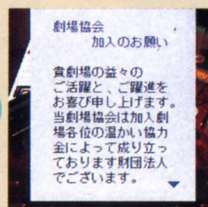
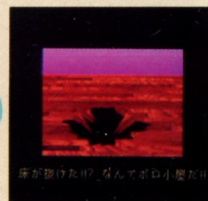
音楽選択時に、ディスクが縦に立っている状態でちょっと待つと、その曲の再生が始まる。これは、タイトルだけではどういう曲だかわからないときに便利。

・偽のエンディング？

究極の大劇場「娯楽の殿堂」以前のランクの劇場のときに借金を全部返済すると、エンディングを迎えることができる。スタッフロールが流れている途中で電話の呼び出し音が鳴るので、どれかボタンを押す。そうするとさらにストーリーが続く。もし、電話の呼び出し音が鳴っているときにそのまま何もしないでいると、ゲームは終わってしまう。

あっと驚くハプニング

ダンサーに床を踏み抜かれたり、雨漏り、停電、漏電、台風といやおうなしに修繕費に泣かされるとがある。かと思えば、支配人室に「劇場協会」など数通の案内が届き、入会すると賞金のチャンスも！

床は重要なアイテム

予算がないからといって、床を使わないと、こんなハメに。とくにお相撲さんたちは重いし、食費もかかるのだ

斬新な舞台に切磋琢磨

劇場協会
加入のお願い
貴劇場の益々の
ご活躍と、ご躍進を
お喜び申し上げます。
当劇場協会は加入劇
場各位の温かい協力
金によって成り立っ
ております財団法人
でございます。

案内状に従って劇場協会に加入すれば、加入者にはアートチャレンジ賞等のチャンスがあるかも

ファイアボール

このゲームでハイスコアをだすのに不可欠といえる、ファイアモードを成立させる手順を紹介

メーカー名	日本データワークス
問い合わせ	☎096-385-7007
価格	7800円

HINT 各ステージのファイアモードのやり方

ファイアモードを成立させると、それだけで大量のボーナスが得られるうえに、ファイアモードの最中は通常と比較にならないくらい高得点が入る。が、ステージによってはファイアモードを成立させる手順はとても複雑なので、ここでその手順をステージ1から4まで解説する。これを参考にしてもらえば、いままで得点が延びず悩んでいたひとも、ステージ5へ進めるだろう。

ちなみに、ファイアモードを成立させる手順を1段階進めるごとに、ピンボール台上のランプがどこかしら点灯するので、どんなときにどこが点灯するかを覚えておくと、ファイアモードを成立させるのが楽になるだろう。ステージ3は簡単にファイアボールになる。

STAGE 1

黄色で丸をつけたライトプレート4か所にボールをあてて点灯させたあと、赤色の矢印のレーン3か所にボールを通せばファイアモードになる。

ファイアモード時にはホールに入れると特に高得点がねらえる

STAGE 2

黄色の矢印のレーン3か所にボールを通したあと、赤色の矢印2か所へボールを通し、ふたたび黄色の矢印3か所に、右のレーンが最後になるようにボールを通す。

レーンを通す順番によって、かなり得点に差がつくステージ

STAGE 3

黄色で丸をつけたホールにボールを3回入れたあと、赤色の矢印のレーンにボールを通せば、ファイアモードが成立する。

マルチボール、エクストラボールが比較的簡単にできる

STAGE 4

黄色で印をつけたライトプレート7枚すべてを点灯させると同時に、赤色の矢印のレーンを4回以上通した後、その外側のレーンの先、黄色で印をつけたホールに入れる。

ライトプレートすべてにボールをあてると、何らかのボーナスあり

ステラ7

これを使えばほとんど無敵といえる、超楽勝技が存在した

メーカー名	T&E SOFT
問い合わせ	☎052-773-7757
価格	8800円

TIPS インチキモードのやり方

メインメニューの画面でコントロールパッドのLボタンとRボタンを以下の順番と回数だけ押す。L×1、R×2、L×1、R×1、L×9、R×1、L×6、R×1、L×4、R×1。するとメインメニューの人(?)の顔の上に、英語で「インチキ」という意味の単語が表示される。このあとゲームを開始すると、プレイ中にLボタンでシールド回復、Rボタンで敵の発生を止めることができる。

間違いなく入力すると、このような文字が表示される

Rボタンを押しっぱなしだと、すぐにボスキャラが登場する

ウルトラマンパワード

これでコンピュータが操るパワードと戦うことができる

メーカー名	バンダイ
問い合わせ	☎03-5828-3333
価格	8800円

TIPS 対COM戦で怪獣を操る

メニュー画面で「VSモード」を選択し、「1P VS COM」にカーソルを合わせて、Lボタンと十字キーの左を押しながらAボタンを押すと、怪獣の選択画面に切り換わる。怪獣を選択すると戦闘画面となり、そこでは選んだ怪獣をプレイヤーが操作して、コンピュータが操るウルトラマンパワードと対戦することになる。ちなみに、コンピュータのウルトラマンはかなり強い!

写真の画面でLボタンと十字キーの左を押しながらAボタンを押す

ちなみに、パワードが左でゲームが始まる点は変わらない

アンケートレポート

創刊号のアンケートを集計した結果、「遊んでみて良かったソフト」で読者にもっとも好評だったのは、バイスの3Dシューティング『トータルエクリプス』でした。2位以下に大きく差をつけての1位です。以下は票が接近していましたが、幅広い世代に支持のあるゴルフゲーム、『ペブルビーチの波濤』、往年のファンにはたまらない『チキチキマシン猛レース』、人気の対戦型格闘ゲーム『ウルトラマンパワード』とつづいています。

遊んでみて良かったソフトBEST10

①トータルエクリプス
②ペブルビーチの波濤
③チキチキマシン猛レース
④ウルトラマンパワード
⑤クラッシュ・アン・バーン
⑥京都鞍馬山荘殺人事件
⑥ザ・ライフステージ
⑧鉄人
⑨ドラゴンズレア
⑨バーチャルホラー　呪われた館

●創刊号のアンケートハガキから

●友人が「『鉄人』の主人公をガンダムにしたら3DO絶対買う」といってました。(東京都・19歳・大学生)

●家を建てようと思っているので、内装とかを『THE LIFE STAGE』で考えます。(福岡県・21歳・主婦)

●3/26の3DO体験会でみて興味がわいた。『ペブルビーチの波濤』や『京都鞍馬山荘殺人事件』のソフトをみて「スゴイ!」と思い、その場で買った。(広島県・27歳)

●『チキチキマシン猛レース』はゆっくりやっても2、3週間でおわってしまった。創刊号の付録CD-ROMでは『バーチャルホラー』が、すごく動きがなめらかで感動した。(山形県・15歳・高校生)

●『ドクターハウザー』『ウルトラマンパワード』はアクセス時間がそんなに気にならず、ストレスがたまらずにプレイできます。最悪なのは『ペブルビーチの波濤』。(東京都・27歳・会社員)

●ソフトを10本ほど買っての感想は、「画質が良い。音が良い。テンポが悪い」といったところ。ただ『TWISTED』はとてもテンポが良く、すばらしいソフトだと思った。(神奈川県・25歳・会社員)

●『鉄人』はアクセスが長い!(宮城県・21歳・大学生)

投稿大募集

このコーナーでは、読者の発見したウラ技の情報を募集します。また、「アイテムがどうしても見つからない」、「ボスが強くて倒せない」といった、ゲームで先に進めなくて困っている人には、誌上でヒントやアドバイスをしていく予定です。応募の際は、ハガキの裏にボールペンなどで(エンピツ、水性マジックは読めなくなるので×)、できるだけ詳しく書いて、それぞれ「ウル技コーナー」、「質問コーナー」まで送ってください。住所、電話番号(以上は誌上では掲載しません)、氏名、年齢、匿名希望の方はその旨とペンネームも忘れず明記してください。他誌との二重投稿は厳禁です。ウラ技で採用させていただいた方には、編集部より賞品を贈らせていただきます。

〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM
3DOマガジン「THE GUIDE」係

希望ソフトを抽選で38名にプレゼント！

3DO Magazine7-8月情報号
プレゼント付きアンケート

3DO Magazine7－8月情報号では、アンケートハガキの中から抽選で38名に希望ソフトをプレゼント！　下記の19種類のソフトを各2本ずつ、計38名に差し上げます。応募方法は下を見てね。

01 JPI

参照46ページ

02 ザ・ホード

参照52ページ

03 パワーズキングダム

参照56ページ

04 バーニングソルジャー

参照60ページ

05 時を超えた手紙

参照64ページ

06 ファラオの封印

参照68ページ

07 黒き死の仮面

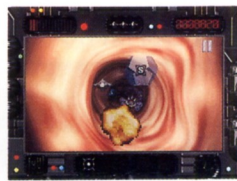
参照70ページ

08 マスターズ 遙かなるオーガスタ3

参照72ページ

09 スーパー・ウイングコマンダー

参照74ページ

10 マイクロコズム

参照76ページ

11 アローン・イン・ザ・ダーク

参照78ページ

12 ナイト・トラップ

参照80ページ

13 パラランチョ

参照82ページ

14 レミングス

参照84ページ

15 宇宙生物フロポン君

参照86ページ

16 NFL マッデン・フットボール

参照88ページ

17 ノンタンといっしょ～のはらであそぼ～

参照90ページ

18 パペットテイル

参照92ページ

19 フォトCD

参照40ページ

締め切りは7月8日必着！

応　募　方　法

3DOマガジンでは読者の方に充実した誌面を提供するためにアンケートを実施しています。応募は必ず右のとじこみハガキを使ってください。回答していただいた方の中から抽選で38名に3DOソフトをプレゼントいたします。上の19種類のソフトの中より1つ選んでください。締め切りは7月8日(必着)。発表は8月8日発売予定の9－10月号で行います。

■記入上の注意

記入は黒のボールペンか、B・HBの鉛筆を使用して、数字は1マスに1つの数字を記入してください。「1」や「4」の数字は「ı」や「4」のように書いてください（1は7と、4は9と間違う恐れがあるので、1はただの棒線で、4は上をあけること）。

■アンケート

❶希望するプレゼントの番号を上のソフトの中から1つ記入してください。

❷あなたの学校・職業を次から選んでください。
01小学生　02中学生　03高校生　04大学生　05短大・専門学校生　06社会人　07その他

❸あなたの年齢はいくつですか。

❹性別を選んでください。
01男性　02女性

❺3DOをあなたは購入しますか。次の中から1つ選んでください。
01すでに持っている　02近々買う
03しばらくしてからたぶん買う　04たぶん買わない　05買う気にならない

❻3DOで興味のあるものを順に4つまで選んでください。
01ゲーム　02音楽鑑賞　03フォトCD　04教育・学習　05通信　06CD-G　07ビデオCD
08ビジネス　09その他

❼❺で「01すでに持っている」と答えた方にお願いします。表1の周辺機器で持っているものがあったら、番号をすべて記入してください。

❽❺で01または02と答えた方にお願いします。表1の周辺機器の中で購入予定のものがあったら順に4つまで番号を記入してください。

❾周辺機器として開発してほしいものを表1より1つ選んで番号を記入してください。表1にないものは、その他の欄に具体的に書いてください。

❿❺で01と答えた方にお願いします。現在発売されている3DOのソフトの中で、実際に遊んでみて（使っていて）良かったものはどれですか。表2より順に3つまで番号を記入してください。

⓫❺で01と答えた方にお願いします。いくつソフトを持っていますか。数を記入してください。

⓬表2の中から購入したいと思うソフトを順に3つ番号を記入してください。

⓭表2の中から特集してほしいソフトを順に3つ番号を記入してください。

⓮本誌の記事のうち、おもしろかったものを表3の中から順に3つ番号を記入してください。

表1 周辺機器

01 3DOコントロールパッド(発売中)
02 サブウーハーシステム(発売中)
03 ビデオCDアダプター(発売中)
04 キーボード
05 マウス
06 ジョイスティック
07 レーザーガン
08 MIDIインタフェイス
09 モデム
10 プリンタ
11 スキャナ
12 フロッピーディスクドライブ
13 ハードディスクドライブ
14 増設RAM(メモリ)
15 増設NV-RAM(バックアップメモリ)
16 その他(具体的に)

表2 ゲームタイトル

01 アローン・イン・ザ・ダーク
02 囲碁タイムトライアル・詰碁Ⅰ
03 ウイニングポスト
04 宇宙生物フロポン君
05 ウルトラマンパワード
06 NFL　マッデン・フットボール
07 F1GP・イン・3DO
08 柿木将棋
09 京都鞍馬山荘殺人事件
10 クラッシュ・アン・バーン
11 黒き死の仮面
12 競馬最勝の法則
13 娯楽の殿堂
14 ザ・ホード
15 ジュラシック　パーク　インタラクティブ
16 スーパー・ウイングコマンダー
17 ステラ7
18 SECRE for 3DO
19 卒業　グラデュエーション
20 武
21 チキチキマシン猛レース
22 ツイステッド
23 Dの食卓
24 鉄人
25 トータルエクリプス
26 時を超えた手紙
27 ドクターハウザー
28 ドラゴンズレア
29 ナイト・トラップ
30 信長の野望　覇王伝
31 ノンタンといっしょ～のはらであそぼ～
32 VIRTUAL PUPPET REIKA
33 バーチャルホラー
34 バーニングソルジャー
35 パペットテイル
36 パラランチョ
37 パワーズキングダム
38 ファイアボール
39 ファラオの封印
40 ペブルビーチの波濤
41 麻雀悟空　天竺
42 マイクロコズム
43 マスターズ　遙かなるオーガスタ3
44 マリン　ツアー
45 ライフステージ
46 レミングス
47 ロードラッシュ
48 ワイアラエの奇蹟
49 Fatty Bear's Fun Pack
50 Putt-Putt's Fun Pack
51 Shock Wave

表3 7ー8月情報号の記事

01 Multimedia Topic
02 All About 3DO
03 The Story of 3DO
04 ソフト紹介『ジュラシック　パーク　インタラクティブ』
05 ソフト紹介『ザ・ホード』
06 ソフト紹介『パワーズキングダム』
07 ソフト紹介『バーニングソルジャー』
08 ソフト紹介『時を超えた手紙』
09 ソフト紹介『ファラオの封印』
10 ソフト紹介『黒き死の仮面』
11 ソフト紹介『マスターズ　遙かなるオーガスタ3』
12 ソフト紹介『スーパー・ウィングコマンダー』
13 ソフト紹介『マイクロコズム』
14 ソフト紹介『アローン・イン・ザ・ダーク』
15 ソフト紹介『ナイト・トラップ』
16 ソフト紹介『パラランチョ』
17 ソフト紹介『レミングス』
18 ソフト紹介『宇宙生物フロポン君』
19 ソフト紹介『NFL　マッデン・フットボール』
20 ソフト紹介『ノンタンといっしょ～のはらであそぼ～』
21 ソフト紹介『パペットテイル』
22 The Guide『鉄人』
23 The Guide『ドクターハウザー』
24 The Guide『トータルエクリプス』
25 The Guide『京都鞍馬山荘殺人事件』
26 The Guide『ドラゴンズレア』
27 The Guide『バーチャルホラー』
28 The Guide『クラッシュ・アン・バーン』
29 The Guide『ペブルビーチの波濤』
30 The Guide『娯楽の殿堂』
31 The Guide『ファイアボール』
32 The Guide『ステラ7』
33 The Guide『ウルトラマンパワード』
34 3DO Magazine7ー8月号プレゼント
35 3DO Club&REAL Club
36 For Adults
37 FROM USA『C.P.U. Bach』
38 FROM USA『WOODY WOODPECKER～』
39 FROM USA『Twisted The Game Show』
40 FROM USA『THAT'S NEWS TO ME』
41 FROM USA『Sewer Shark』
42 3DO PEOPLE from Overseas
43 WHAT'S UP IN AMERICA?
44 ON SALE
45 COMING SOON
46 発売予定カレンダー

表4 よく読む雑誌

01 ファミコン通信
02 V JUMP
03 覇王
04 GAME ON/
05 電撃王
06 EDゲームマガジン
07 ログイン
08 コンプティーク
09 ファミリーコンピュータマガジン
10 メガドライブFAN
11 PCエンジンファン
12 スーパーファミコンマガジン
13 その他のゲーム誌
14 MSX・FAN
15 MAC LIFE
16 MAC POWER
17 アスキー
18 メディアダイレクトCD-ROMマガジン
19 テックログイン
20 MAC USER
21 日経バイト
22 日経パソコン
23 Oh/　PC
24 アイコン
25 DOS／Vマガジン
26 Asahiパソコン
27 その他のパソコン誌

⑮本誌の記事のうち、つまらなかったものを表3の中から順に3つ番号を記入してください。
⑯本誌の価格をどう思いますか。
01非常に高い　02やや高い　03ちょうど良い　04やや安い　05非常に安い
⑰本誌を知った理由は次のどれですか。
01家が松下電器のショップだから　02前号を買ったから　03自分(家族)が松下電器に勤めている　04自分(家族)が電器店を経営または勤めている　05業界関係者だから　06ファミマガなどのゲーム雑誌を見て　07書店で見て　08その他
⑱あなたの所有するパソコン、ゲーム機はどれですか。すべて番号で記入してください。
01ファミコン・スーパーファミコン　02メガドライブ（マークIII・メガCDを含む）03PCエンジン(CD-ROM²を含む) 04NEO･GEO　05PC-98系　06FM　TOWNS　07X68000　08Macintosh　09DOS／V　10MSX　11レーザーアクティブ　12ゲームボーイ　13ゲームギア　14その他　15どれも持っていない
⑲3DO以外に興味のあるハードは次のどれですか。順に3つ選んでください。
01任天堂の64ビットマシン　02アタリのJUGUAR　03セガサターン　04ソニーのプレイステーション　05NECのFX　06バンダイのBA-X　07その他
⑳ふだんよく読む雑誌を表4から3つまで番号を記入してください。
㉑ソフトの移植希望についておたずねします。下記の2種類より、それぞれ1つずつ移植してほしいタイトルを記入してください。なおシリーズものは何作めなのかも明記してください。
1海外の3DOソフト
2業務用・ファミコン・PC-98などの他機種
㉒3DOのハードやソフトを購入した、またはするとすれば、どこで購入しますか。
01ナショナルショップ　02家電量販店（大きい電気屋）　03カメラ量販店　04オモチャ屋　05デパート　06スーパー　07ゲームソフトショップ　08ディスカウントショップ　09その他

3DO Magazine創刊号プレゼント当選者

『ウルトラマンパワード』千葉県／佐々木健、大阪府／近石基継　『チキチキマシン猛レース』秋田県／三浦春道、千葉県／刑部利幸　『京都鞍馬山荘殺人事件』神奈川県／小佐野新吉、大阪府／田崎芳郎　『ペブルビーチの波濤』東京都／浅井康宏、島田康之　『ライフステージ』大阪府／加島雄一郎、中井俊行　『トータルエクリプス』東京都／星名真明、兵庫県／福原勇樹　『鉄人』神奈川県／清水裕子、三重県／中谷健人　『ドクターハウザー』北海道／松平俊敬、青森県／山田竹夫　『娯楽の殿堂』大阪府／稲垣匠、小村正実　『ファイアボール』秋田県／斉藤喜与志、東京都／沢田光広　『クラッシュ・アン・バーン』埼玉県／桜井順一、大阪府／相馬誠　『バーチャルホラー』埼玉県／佐藤健一、長崎県／岩永寿彦　『ドラゴンズレア』東京都／大久保功一、大野貴保　『ステラ7』茨城県／小浜照光、神奈川県／小高仁　『武』神奈川県／千馬信彦、大阪府／中村正　『ファラオの封印』埼玉県／藤間崇弘、京都府／三上昌来　『時を超えた手紙』東京都／菊地常郎、神奈川県／大曽根英男　『黒き死の仮面』東京都／清水正、愛知県／木村日出夫　『麻雀悟空　天竺』群馬県／新井哲也、埼玉県／窪田浩樹　『ＮＦＬ　マッデン・フットボール』秋田県／九嶋政登、兵庫県／橘高浩平　『スーパー・ウイングコマンダー』東京都／塩脇裕、山梨県／小林泰憲　『囲碁タイムトライアル・詰碁Ⅰ』滋賀県／宇都宮次利、大阪府／岸田理　『パワーズキングダム』福島県／青木勝利、岐阜県／鈴木高公　『柿木将棋』宮城県／横山謙太、秋田県／金子強　『ノンタンといっしょ』東京都／佐藤慎也、大阪府／小田原稔　『フォトＣＤ』静岡県／村松武彦、福岡県／中川洋一

※まだ発売されていないソフトは、発売後の発送になります。

3DO Club & R・E・A・L Club

3DOジャパン主催の3DO Clubと、パナソニック主催のR・E・A・L Clubと、読者の皆さんを結ぶお茶の間コーナー

●3DO Clubのアンケートハガキから

3DO本体のなかに入っていたアンケートハガキを3DOジャパンに出した人は、自動的に3DOClubの会員となる。現在のところ、会員のプロフィールは、中心年齢が20歳、興味のあるゲームのジャンルはアクション＆シューティングの23%、2位には同着でRPGとSLGが18%ずつだ。では、以下に質問8にあった本体を使っての感想、をいくつかご紹介しよう。

・ゲームはまだ1本なのであまり使っていない。でも、CDをテレビで聴くようになった。

・今までのゲーム機と違って、すごくリアルで驚いた。

・すばらしい。次世代という感じがする。

・まだまだ可能性があると思う。早くソフトを充実させてほしい。

・画面がきれいで、ゲームだけじゃなくフォトCDなどもできてよい。

・最大650MBもの容量があれば、アーケードゲームよりもすごいゲームができそうだ。いろんなジャンルのゲームをたくさん出してほしい。

●R・E・A・L Clubのアンケートハガキから

パナソニックのショップでREALを購入した人、パンフを見て申し込んだ人が会員になる。今、抽選で当たるプレゼントを製作中だとか。当選発表は次号でね。

・米国で出ているようなデータベースソフトがほしいです。

・せっかくマルチメディアという言葉のもとに出てきた3DOなので、たんなるゲームマシンのイメージに落とさないでほしい。そういう意味で事典系のソフトが出るといいな。

●両クラブ自主企画「美麗・リアル・感動・巨編」プロジェクト

今号で、プロジェクトを紹介しようといいながら、大枠は実はまだ決まっていない。ごめんなさい。ただし、みなさんの意見を直にメーカーにもっていくことだけはお約束する。今回はそのなかからいくつかご紹介しよう。

・トロンという映画を知っていますか。あの映画で登場する光電子バイクや戦車をゲームで、自分で動かしてみたい。映画で見るだけでなく、動かしてみたいのです。（千葉県／黒川昌孝さん）

・3DOで出てほしいソフト、それはナムコの『リッジレーサー』です。（鹿児島県／田中智彦さん）

移植希望といえば、創刊号の読者アンケートの調査結果で、米国の3DOソフトからの移植希望1位は『ジュラシック・パーク・インタラクティブ』。他機種からの1位は『バーチャファイター』でした。

それでは、最後にもう一度、ワールドワイドな3DOのファンとしては、ヨーロッパ上陸記念とし、この際新鮮なヨーロッパのふんいきいっぱい（F1の舞台モンテカルロが候補地の1つ）のソフト推進のために自主企画を実施したい。「こんなソフトを望む！」というアイデアや励ましのお言葉、ご意見、ご希望をお寄せいただきたい。あて先は下の住所の「プロジェクト係」まで。当コーナーが責任をもって各ソフトハウス、3DO本社、3DOジャパン、松下電器産業株式会社インタラクティブメディア事業部等へ直談判しに参ります。

写真提供／モナコ政府観光局

プレゼント

今回のプレゼントは以下の3つ。応募要領は①ほしいプレゼント番号と商品名②〒住所③氏名④年齢⑤電話番号⑥3DOのハード、ソフト、周辺機器などのなかから1つを選んで、それに対しての感想や意見を200字ぐらいで書く、の6つを満たして下の欄のあて先の「プレゼント係」まで。しめ切りは7月8日着まで。発表は8月発売の次号のこの欄で。

1 宇宙生物フロポン君の缶バッチ 50名様

提供／ワープ

2 ザ・ホードTシャツ（USAのビッグサイズ） 5名様

提供／バイス

3 鉄人Tシャツ 4名様

提供／シナジー幾何学

●すべてのあて先はこちら

〒105 東京都港区新橋4-10-7
徳間書店インターメディア
3DOマガジン編集部○○○係

※すでに3DOクラブ、R・E・A・Lクラブの会員の方はハガキのどこかに「会員だよ」と明記してください。掲載優先順位が高くなります。なお、プレゼントは厳正な抽選なのでこの特典はありません。

当選者発表（敬称略）

●3DOマガジン創刊号プレゼント当選者（発送は編集部）

①「ウルトラマンパワード」発売記念フラッシュプリズムピンバッチ（20名）＝<北海道>清野陽一・前川勲<秋田県>岡本厚<栃木県>中川卓<群馬県>根岸喜代子<千葉県>野島薫・佐藤慎路<東京都>古川和久・金子渉・小林寛人<新潟県>小林祥治<石川県>柚木聖<京都府>坂井祐円・山崎俊二<大阪府>松村こずえ<広島県>飯塚誠・酒井智弼<福岡県>大川武<佐賀県>石川博愛<鹿児島県>重光友一／②3DOオリジナルボールポイントペン（15名）＝<青森県>阿部正明<福島県>鈴木実<千葉県>佐藤和也・佐野明子<東京都>石井賢<神奈川県>坂木崇<富山県>村山茂<静岡県>榛村正史・後藤雅満<三重県>松本直也<大阪府>幸田英樹・伊藤和子<兵庫県>米澤信也<鳥取県>坂口勝治<山口県>山崎峰光／③3DOオリジナル・ジャグリングボール（5名）＝<北海道>中野孝司<東京都>荒川雅浩<滋賀県>宮坂優<高知県>森脇裕貴<福岡県>高木昇

●第1回（4月度）3DO CLUB入会者オリジナルグッズ当選者（発送は3DOジャパン）

①3DOスポーツキャップ（5名）＝<東京都>角光真・対比地健太・尾崎真也<岐阜県>加藤大輔<岡山県>寿範一／②3DOジャグリングボール（5名）＝<栃木県>鈴木栄作<新潟県>鷲津由紀夫・丸山忠幸・上西幸一<静岡県>海野純一／③3DOバックパック（5名）＝<青森県>工藤享<山形県>星川雄二<東京都>常田康弘<神奈川県>渡辺聡<京都府>安橋末次／④3DOピンバッチ（10名）＝<宮城県>末木貴久<群馬県>青山隆弘<茨城県>田中祐子<埼玉県>橋本朗<千葉県>木本善行<東京都>中村宗義<神奈川県>三星新吾<大阪府>後藤大祐<京都府>島田将司<兵庫県>畑島拓／⑤3DOウオッチ（5名）＝<埼玉県>大風寿彦<千葉県>国分裕之<東京都>中野敏広<岐阜県>池田睦<大阪府>平部秀／⑥3DOトレーナー（5名）＝<埼玉県>近藤晋<千葉県>石本博文<長野県>細野哲<愛知県>山根順次<京都府>服部洋典／⑦3DO Tシャツ（5名）＝<東京都>長峯新一郎・川田博之・大山真吾<石川県>岡本好郎<大分県>岡川敦志／⑧3DOマグカップ（10名）＝<北海道>伊南博敏<神奈川県>高田光<山梨県>竹田英夫<京都府>吉谷真弓<奈良県>高橋秀和<大阪府>三田村広子<兵庫県>平井実<広島県>榎裕次<長崎県>中島洋三<熊本県>辻清春

For Adults

アメリカでようやく、3DOソフトのレイティングシステムが決まった。日本ではまだなのだが

アメリカの3DO本社の方でソフトのレイティングシステムが作られた。レイティングシステムというのは、日本では「18歳未満お断り」とか「18禁」とかのシステム。つまりはこのソフトはどんな年齢層なら買ってもいいとかそういうのである。アメリカでは映画に関してもこのレイティングが細かく決められていて、通常の20歳未満はだめ、などというのは当然として12歳未満は親が同伴しなくてはだめ、とかいろいろとある。日本でもこれを受けてじきに決まりそうである。このページに「オンリー」という言葉が復活するのもそう遠くないだろう。そう、レイティングシステムが決まっていなかったので、要するに制限を受けそうなソフトは今まで出せなかったのである。前号で紹介した物も実はアダルトオンリーではなく、誰もが買えるシナモノだったわけである。

アメリカでは、誰でも買えるのがEveryoneの「E」。12歳以下は要指導の「12」、17歳以下は要指導の「17」、アダルトオンリーの「AO」。

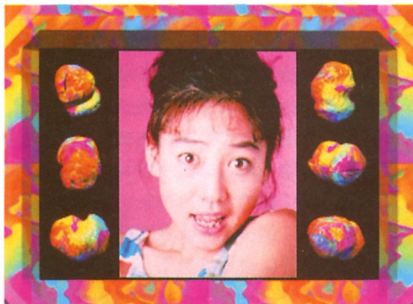
前号でも紹介したが、『セクレ』が出てくる。Macintosh版は写真集を作るというものだったが、3DO版はCDのジャケットを作ることになっている。やはり、セーブできるスペースの問題だろうか。そのかわり3DO版ではムービーがふんだんに使われているのだ。また、出来がいいと何部売れたとかで評価されていたMacintosh版と違い、3DO版ではCDのランキング次第でオリジナル曲を聴くことができるという趣向が加わった。ムービーは2パターン。ひとつは「頑張ってMOVIE」、もうひとつは「お疲れさまMOVIE」。オリジナル曲もプロモーションムービーの形になっている。サブタイトルは『フーミンのおもちゃ箱』。

『麻雀狂時代』も発売日や価格は未だに未定だが前回紹介したときよりも進んだようだ。中身はきちんとした麻雀ゲーム。外見はAVギャル制服編、とかなりエッチ。ちなみにマイクロネットでは18歳以上がターゲットとしているが、レイティングの方も18禁と決定したようだ。

Macintoshで雨後の竹の子のように乱売されていたアダルトCD-ROMも下火になったようである。猥雑さだけではやはり長くは続かないだろう。やはり、中身もそれなりでなくてはね、ということであろう。

『セクレ』第一弾は細川ふみえ！

なんだか自動車の標識のようである。早く本物のＡＯというのを見てみたいよー！

いつも元気なフーミンである

CDジャケットを作るのだ

やった、つもったぞ！

写真選びの画面

かんたんなグラフィックツールも

脱いでくれるのであるなー

FROM USA フロム・ユー・エス・エー

国産のソフトがゲーム中心なのに対して、アメリカのソフトはジャンルが豊富で魅力的。今回は教育、ビデオ、クイズ、ジョーク、そして、やっぱりゲームも紹介。

NOW ON SALE ISSUE　サウンドばかりではなくビジュアルも楽しめる

C. P. U. Bach

シー・ピー・ユー・バッハ

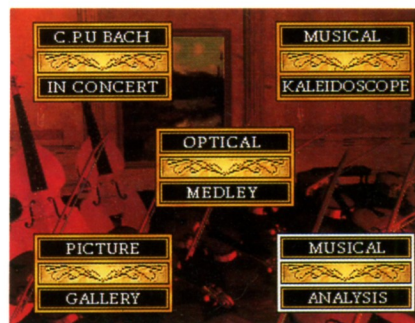
CDの音楽を聴きながら同時にその曲の解説を画面で見て、さらに好きな曲順を組んでみる。これが音楽データベースの理想のカタチ。まさに3DOでバッハがぐっと身近になってくるソフト。

メーカー	MICRO PROSE
価　格	79.95ドル
メディア	CD-ROM×1枚
ジャンル	エデュテインメント
セーブ機能	あり

マルチメディアという言葉で頭に浮かびやすいものに音楽データベースがある。これは教育ソフトの1つで、音楽CDを鳴らしながら今鳴っている部分の解説を同時に画面表示することができるというのが基本。これこそ3DOにはうってつけの機能であり、3DO本体とTVさえあれば、いつでも解説付きの音楽を鑑賞することができるのだ。『C.P.U.Bach』は音楽教育ソフトとしては初だが、教育ものというよりは、もっと気楽にバッハと付き合いましょうという感じに作られているので、誰にでも楽しく音楽鑑賞ができるだろう。

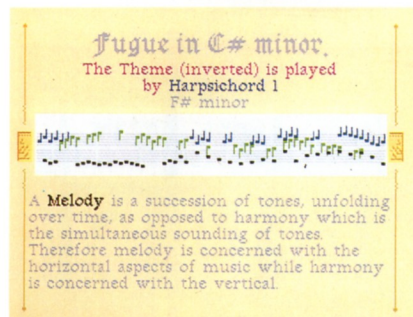
メニューは、コンサートをかえる、グラフィックをかえる、コンサートの記録の3つ。コンサートの記録は自分の好きな曲順で組んだものを15種類記録できる。ここでいうコンサートというのは、曲名だけではなく、演奏する楽器の種類や演奏を聴く環境、いわばムード（夜明けやパーティー等8種類）も含む。

収録してあるバッハの曲は、フーガやソナタなどの形式別の小曲が16種類。その形式別に1～5曲くらいずつ入っており、ノンストップで再生される。聴きたい曲を選ぶのではなく、形式を選ぶという選択方式なので、曲を選んでから聴くのとは勝手がちょっと違う。まず環境、次に曲の形式、そして演奏する楽器の種類の順に選択するようになっている。解説が曲と同時に表示されることはもちろんだが、他のグラフィックも豊富にある。

チャララ～チャララララ～ラ～で始まるバッハの代表作「トッカータとフーガ　ニ短調」でオープニング

グラフィックをかえるで表示されるメニュー。コンサート風景やフォトギャラリー等全部で5種類あり、目に楽しい

フォトギャラリーの一つ。美しい風景が数えきれないほど入っている

コンサートを選ぶ際に、引き続き選ぶメニューが曲の形式の選択画面。曲を選ぶこととは勝手が違うが、結構新鮮かも

左の写真の次に出る画面。選択した形式の曲をどの楽器で鳴らすかを決める。すべての楽器が使用できるわけではない

グラフィックをかえるで選択できるアナライズ（分析）の画面。今テーマがハープシコード（青い音符）で演奏されている

NOW ON SALE ISSUE

懐かしのウッドペッカーが3DOビデオになった

Woody Woodpecker And Friends Vol. 1〜3

ウッディ・ウッドペッカー・アンド・フレンズ

懐かしいキャラクタのウッドペッカーがビデオになって3本も登場。3DOビデオのよいところは、オムニバス形式のものでも、巻き戻し等の作業を必要とせず、パッと頭出しができること。

メーカー	MCA Home Video
価格	18ドル
メディア	CD-ROM×1枚
ジャンル	ムービー
セーブ機能	なし

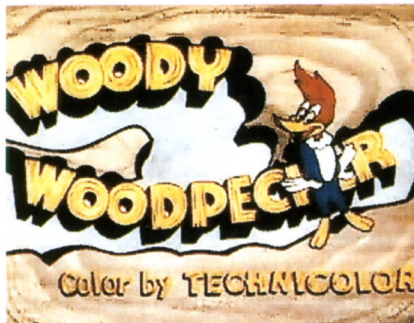
ウッドペッカーといったら、とくに30代後半の人は懐かしく思うのではないだろうか。このユニークなキツツキのキャラクタを使ったアニメは、1957年にアメリカでテレビ放映が始まった歴史もかなりあるもの。日本では1960年頃にテレビ放映されている。あの特徴のある鳴き方は誰でも知っているだろう。

3DOビデオは煩わしい巻き戻しや早送りがなくて楽

このソフト3本のジャンルはどれも3DOビデオといい、名前のとおりビデオがCDに入っているだけである。そこでちょっと考えてみよう。なんでビデオテープではなくて、3DOビデオとして発売されたのか？　これは簡単な理由だが、もしビデオテープに4話ぶんが収録されていたとしよう。3話めを見たいときはどうするかというと、ビデオテープをその場所まで巻き戻したり早送りしたりという手間がいるのだ。これらの手間は3DOビデオならまったく必要としない。また、CDなのでテープのように擦り減ってしまうこともないし、LDのように場所もとらないのだ。3DOビデオの存在価値を分かっていただけただろうか。

このウッドペッカーの3DOビデオは現在VOLUME 3まであり、それぞれ4話ずつ収録されている。内容は下の表のとおりで、操作はメニュー画面のアイコンから見たいものを選ぶだけだ。どのVOLUMEのメニューも5つのアイコンがあり、タイトル別の4種類のアイコンと全部続けて見るアイコンで計5つ。あとはビデオと同じようにポーズや巻き戻しなどが可能だ。このテのアニメは英語が苦手でも、ストーリーは見ていればだいたいわかるので、テンポの速いギャグについつい笑ってしまう。イヤミのない素直なギャグは誰にでも楽しめるだろう。

各VOLUMEの収録タイトル

VOLUME ONE
HOT NOON PISTOL PACKIN' WOODPECKER PANHANDLE SCANDAL SHORT IN THE SADDLE
VOLUME TWO
I'M COLD ARTS AND FLOWERS TO CATCH A WOODPECKER WOODPECKER WANTED
VOLUME THREE
BATS IN THE BELFRY CONVICT CONCERTO SH-H-H-H-H CRAZY MIXED-UP PUP

キツツキのウッドペッカーがあっという間にタイトル文字を彫って特有の声で鳴く、有名なオープニング

メニュー画面にはアイコンが5つある。いちばん上のものが4つの話を全部再生、そのほかの4つは各話ごとのアイコン

VOLUME2の「ARTS AND FLOWERS」。絵のコンクールの賞につられてウッドペッカーは挑戦する

50年代のギャグとドタバタ

黄金を求めて西部をめざすウッドペッカーは、途中でいろいろなライバルに出会う。やってやろうじゃないかとリキむと実は……

NOW ON SALE ISSUE なめらかな動画は絶賛モノのすごろくゲーム

Twisted：The Game Show

ツイステッド・ザ・ゲーム・ショー

らせん状のコースを最大4人でプレイできるスゴロク風のゲーム。アメリカのセンスでアレンジされたミニゲームをクリアして1位をめざす。みんなでプレイすると盛り上がりも格別だ。

メーカー	Electronic Arts
価　格	59.95ドル
メディア	CD-ROM×1枚
ジャンル	クイズ
セーブ機能	なし

アメリカのバラエティ番組風のゲームが、この『Twisted～』。乱暴なたとえだが、ゲーム自体はアメリカのバラエティ番組を連想させるすごろくといえる。ルールはいたって簡単。コマが止まったマス目によってさまざまなミニゲームが用意され、そのゲームをこなしていく、というもの。ちなみにタイトルの『Twisted～』とはコースがらせん状になっていることと「ひねりが加わった問題」という意味が含まれているとか。

異様な6人のキャラクタを選んでゲームスタート

ゲームは6人いるキャラクタから1人を選ぶことから始まるが、各キャラクタはそれぞれ個性的というより異様な連中ばかり。犬を抱えた妙なオッサンやら中近東っぽい服装に身を包んだオバチャン、果てはお菓子を中にいれるオモチャ（どうやら「PETZ」というシロモノらしい）まで登場してくる。そんな怪しげな連中から1人を選択するのだ。次に難易度を設定すればスタートとなる。難易度といっても、もともと簡単なゲームばかりなのでさして気にする必要もない。

調子の良さそうなトゥインク・フィスデールの軽妙な司会によって本編が始まる。本編はすごろくのように順番にらせん状のコースを「サイバー・ダイ」なるサイコロ代わりのパネルによって出た目の数だけ進む。そして止まったマスの種類によってゲームをこなす。マスの種類は赤・緑・紫・黄の4種類。赤はポーズ・スクエアと呼ばれ、1回休みになって次のプレイヤーに順番が移る。緑はボーナス・スクエアで再度サイバー・ダイに挑戦。紫はホイール・オブ・トーチャ（「いじめの車輪」の意）というミニゲームになる。これはプレイヤーが車輪にくくりつけられて、その周囲の3種類の絵柄が合うまで延々回され続ける、というシロモノ。そして黄がチャレンジ・スクエアと呼ばれ、メインとなるミニゲームなどにチャレンジするわけだ。ミニゲームをクリアすると、そのプレイヤーが続けてサイバー・ダイにトライすることができる。ミニゲームの内容自体はこの後で説明する。

これらのマス目に振り回されながら99段のらせん階段の先にあるゴールをめざす。

各ミニゲームはユニークなものばかり

ミニゲームは全部で8種類。どれも記憶力や反射神経を試されるようなユニーク（というか馬鹿馬鹿しい？）ものばかりで、決して難しいものはない。例えば「デパーチュア・ラウンジ」というゲームは、表示された絵が9分割されて、それを制限時間内に元に戻すもの。また「ザッパー」は同じ番組が流れる12台のTVの中で1台だけ違う番組が流される。そのTVをすばやくチェック（ザッピング）するのだ。制限時間中これを続けるのだが、ザッピングしないでいるとTVの上にある導火線の火が燃え進む。その先には爆薬が用意されているわけだ。その爆薬を爆発させずにザッピングし終えればクリアとなる。こういったミニゲームの中でもアメリカらしいというか、このゲームらしいというのが「サウンド・バイツ」だ。これはひとことでいうと「音の神経衰弱」。12人の顔写真が並んでいてどれかを選ぶと効果音が鳴る。制限時間内に同じ効果音のペアをすべて見つければ良い。問題は使っている顔写真だ。この顔写真、すべてアメリカの大統領なのである。おまけに効果音が鳴るときには腹話術の人形のように顔が変化する。そして見つけたペアの大統領はサングラスをかけてしまうのだ。大統領には肖像権がない、ということで可能だそうだが日本ではちょっとできない演出（？）だ。

チャレンジ・スクエアに止まるとこの画面に。他のプレイヤーが縦の1列を選び、自分はその中のどれかを選ぶ

これらのゲームの決定は3×3に並んだミニゲームのアイコンの1列を他のプレイヤーが選び、そしてその1列3種類の中から自分がひとつを選ぶというシステムになっている。

ほかにも身振り手振りのみでしゃべらないアシスタントのハンナ嬢がいたり、公開番組っぽく観客が拍手するシーンあったり、と楽しい演出がたっぷり用意されている。

彼らがコマとしてらせん状のコースを登っていく。見るからに個性的な連中だ。みんな自分を「選べ！」と叫んでいる

らせん状のコースとサイバー・ダイ。点灯している数字の合計の目だけ進むことができる。コマのアクションも笑える

「サウンド・バイツ」の画面。12人の大統領がズラリと並ぶ。現役のクリントン大統領もいる。うーむ、恐るべし…

NOW ON SALE ISSUE

デニス・ミラーのニュースパロディ集

DENNIS MILLER THAT'S NEWS TO ME

デニス・ミラー・ザッツ・ニューズ・トゥ・ミー

日本ではあまり馴染みがないかもしれないが、知っている人は知っているデニス・ミラーのニュースパロディ。海の向こうでは、こんなジョークがウケるのかと再認識してしまうソフト。

メーカー	SANCTUARY WOODS
価　格	39.95ドル
メディア	CD-ROM×1枚
ジャンル	ジョーク
セーブ機能	なし

アメリカの人気番組の1つ「Saturday Night Live's」、これは毎週土曜の深夜にNBCテレビで放映される1時間半の生番組で、1975年から続いている長寿番組なのだ。ひとことでどういう番組かというと、「オレたちひょうきん族」（10年ほど前にフジテレビで放映)のオリジナル。アメリカでは約30年も前から、こんな番組があったのだ。そしてこの番組からデビューしたコメディアンは非常に多い。たとえばブルース・ブラザーズ、エディ・マーフィー、ロビン・ウィリアムズ（最近の映画「ミセス・ダウト」の主役）しかり、また「ウェインズ・ワールド」をも生み出したのである。

その番組の中にWeekend Updateというコーナーがある。これが、デニス・ミラーのニュースパロディで、終日テレビで流れているニュースをそのまま実名を使って過激にパロってしまうものだ（実はこれも「ひょうきんニュース」のオリジナルだったりする)。

このソフトは、そのWeekend Updateの傑作集。200以上ものデニス・ミラーのニュースパロディが収録されており、内容も去年の話題ばかりなので、そういえばこういうこともあったなと日本の私達にも思い出させてくれたりする。とくに多い話題が政治ネタで、クリントン大統領を茶化した話の多さに圧倒される。日本人には政治ネタの、しかも首相をヤリ玉にあげたパロディにはあまり馴染みがないので、こういった面白さがすべて分かるとは限らないが、何となくクリントンさんを身近に感じるのは不思議。とにかくにも英語のヒアリング能力は必須。

デニス・ミラーの左がニュースのタイトル。その下に月とカテゴリーがあり、ここで聞きたい話題を選択し、さらに1～5のトピックスがあるので切り換えて選ぶ

操作は簡単 問題はヒアリング能力

操作方法は、聞きたいニュースパロディを選ぶだけ。そのニュースのあった月とカテゴリー（種類）ごとに選択でき、さらに1つのカテゴリー中には複数の話がある。カテゴリーは、World News、Politics、Sports、Show Bizの4種。話を聞いて大笑いするためのソフトなので、話が分からないと悲しい。英語に自信のある人、ホットなパロディに挑戦してみるのはいかが。

これがデニス・ミラー流のジョーク!

200以上もあるトピックスより一部を和訳で紹介

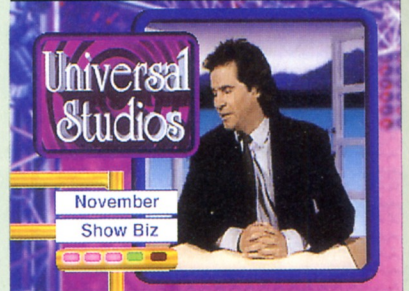
英語のヒアリング能力のある人はよいが、そうでない人のためにホンの少し和訳で紹介しよう。いくらパロディといっても、国民性が違えば、おもしろさの感覚も違うと思うけどね。

93年1月のワールドニュースより

「New Princess」　日本に今月プリンセスが登場しました。彼女は29歳で、ハーバードの卒業生です。ハーバード出身には、もってこいの仕事ですね。

93年7月のワールドニュースより

「Clinton Attends Summit」　クリントンは世界中のリーダーに「自分もいつか大統領になれるはずだ」という確信を持たせましたね。

93年11月のショービジネスより

「Universal Studios」　ユニバーサルスタジオは今月、100万人のお客さんに地震のシミュレーションを体験してもらう乗り物を発表しました。しかし、これは乗り物なのですが、マグニチュード7.2の地震を再現してしまったのです。この場に居合わせた貧しい客がいました。

夫「ホントにリアルだな。わぁーっ」

妻「すみません。うちの主人が地割れにのみこまれちゃったんですけど、入場料返してもらえます?」

NOW ON SALE ISSUE

下水管を駆け抜けてネズミやコウモリを倒せ

Sewer Shark

スゥーア・シャーク

実写取り込みで作られた下水管（！）のなかを舞台にしたシューティングゲーム。インタラクティブムービー的要素がふんだんに盛り込まれていて、映画のようなノリ。

メーカー	Digital Pictures
価　格	59.99ドル
メディア	CD-ROM×1枚
ジャンル	シューティング
セーブ機能	なし

ソフトを立ち上げると、実写の俳優が登場し、映画のようなオープニングが始まる。ジメジメした雰囲気がいかにもサイバーって感じ。だが、ゲームのほうは、主人公の「Ghost」が「Sewer Shark」なる戦闘機に乗り込み、下水管のなかで、ネズミやコウモリと戦うっていうんだからヘン。

Sewer Sharkのパイロットである Ghost。ゲーム中、はりあげる声がえらくデカイ

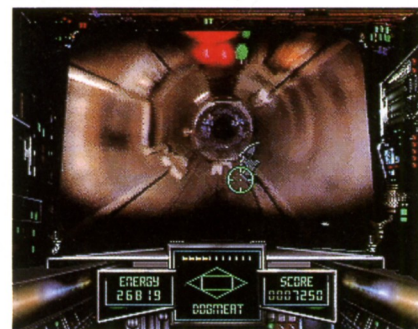
アナウンスに耳を傾けて先に進め

3Dシューティングだが、基本的に自機を操作する必要はない。プレイヤーは、えんえんと続く下水管のなかで、ネズミやコウモリなどの敵（？）を狙い撃てばいい。ショットはボタンを押しっぱなしで連射可能だが、ショットを撃つと自機のエネルギーが、みるみる減ってしまう。エネルギーがなくなると自機は爆発し、ゲームオーバーになる。

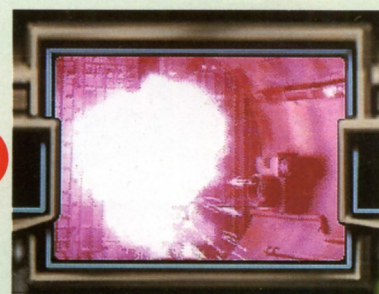
下水管の途中には、分岐点があらわれることがある。分岐点が近づくと、画面中央下にある「Turn Indicator」が分岐点のある方向を指し示すので、ここでパッドのBボタンを押しながら、その分岐点の方向キーを押すと、分岐点の方向へと進むことができる。とはいうものの、やみくもに分岐点を選んでも先には進めない。「Catfish Scout Module」というナビゲートロボットがつねに、Sewer Sharkを先導し、正しいルートを教えてくれるのだ。ゲーム中、たとえば「3(スリー)・6(シックス)・9(ナイン)」というアナウンスが聞こえたら、右・下・左の順に分岐点を選択しなければならない（3時・6時・9時方向という意味。もちろん12(トゥエルブ)とアナウンスされたら12時方向で上になる）。間違ったルートを選択したり、正しいルートを素通りしてしまうと、行き止まりにぶつかってしまい、そこで一巻の終わり。

ネズミは倒しやすいが、コウモリは小さいうえに飛び回るのでショットが当たりにくい

ほかにも、エネルギーが補給できる場所に近づいたときには「Recharge Station Comes……」とアナウンスされるし、さらに先に進めばもっと大事なメッセージを聞くこともあるだろう（当然英語だが）。このメッセージに耳を貸さずに、ボーっとしていると、あとで泣きをみることになってしまう。

シューティングというよりは、実写取り込みで作られた下水管のグラフィックとそのスクロールを堪能するという感じ。シューティングとインタラクティブムービーの要素がほどよくブレンドされ、ちょっとしたアクション映画を見るノリで楽しめる。いかにもテンションの高そうな主人公のGhostが、いい味出しているんだな、これが。

画面上のようなシグナルがあるとBボタンを押しながら緑のシグナルの方向(ここでは右)にキーを押すと燃料補給できる

前方に分岐点が見えた。画面中央下にある「Turn Indicator」も分岐点が右にあることを示している

分岐点を曲がった瞬間。正しくない分岐点を選んだときは、その後、「Turn Indicator」が赤く点滅する

間違った分岐点を選んでしまい、壁に激突。こんなことのないようにアナウンスはちゃんと聞いておこう

3DO PEOPLE from Overseas

3DOの発売当初から、次々とヒット作を世に送りだしている元気ソフトハウス「クリスタル・ダイナミクス」。年末まで毎月のようにソフトを発売する。ユーザーにとってはうれしい話だ。

No.2

Crystal Dynamics

3DOとともに突っ走るスピードのクリスタル

昨年の10月にアメリカで3DOが発売になったときから、いままでに発売タイトルが3つ。それもオリジナルを連発し、どれもヒット作というブッチギリのソフトハウスだ。

創刊準備号でも紹介したが、とにかくメンバーのひとりひとりが元気すぎる。朝8時のブレックファーストミーティングに始まって、夜はやはり夜中まで仕事。編集部にアメリカから電話をくれたときも、むこうでは夜の11時過ぎ。こういうのを彼らはクリスタル・タイムと呼んでいる。

なのに、こんなに忙しいのに、その合間をぬって3月20日の日本での発売を見に、海外部門のジュディス女史とロブ氏がやってきた。なぜこんなにヒット作を次々生み出すのか聞いてみると、「我々は次世代マシンをターゲットにしたソフトを作るために集まり、つねに開発者のパッションを信じてソフト制作を進めています。また、いくつものチームで同時にいろんなソフトを進行させているので、ジャンルの異なったソフトがどんどん出せるのです」、とロブ氏。「それにヒット作が出せれば、お金が入り、それによって力のある人材が雇えますから、また次のヒット作が出せるのです」とも。

社長が20世紀FOX出身という会社だからこそ、ハリウッド映画のノウハウで映像をふんだんに使い、楽しませせることを心得たソフトを作るということも、またお金のじょうずなかけ方を知っているってことかもしれない。

これから年末までに6タイトル。毎月1本発売？

3DOを買ったけど、ソフトがあんまりないな、という印象をもっている人も多いと思うが、クリスタルでは、もうすぐ発売の『ザ・ホード』を含めて年内に6タイトルも発売する。詳細は右下の表にゆずるがこの発売ペースのスピードには驚いてしまう。

「夏に予定されている『Orion Off-road』は、2人プレイのドライビングゲームです。画面を左右2つに分割しますので、ワイドスクリーンのテレビ対応を考えています」。ワイドスクリーンとは、ハイビジョン用テレビの、あの横長画面のことだ。ロブ氏は、そういった意味でいろんなアイデアを考えているなかなかのやり手。3DOの映像を映すテレビのマーケティングも怠らない。「とにかく年末までに内緒のタイトルも含めてほぼ毎月出します。

『The Horde』のショップ宣伝用ポップアップ。35分ものビデオがCD-ROMに入っているよ、とのキャッチもある

『Star ControlII』は昨年のIBM-PC版の最優秀ゲームに選ばれましたし、それをクリスタル流に映像をたっぷり入れてリメイクしています。ぜひ、楽しみにしていてください。それと、3DOマガジンの次のCD-ROMにも何か提供しましょう。こちらもお楽しみに」。次号9－10月情報号は買いですヨ。

左が海外担当のロブ・ダイラー氏。右がやはり海外流通担当のジュディス・ラング女史。おしゃべりも仕事も速い速い。3DOの発売を翌日に控えた3月19日。来日していたおふたりを東京のホテルオークラのお庭にて

クリスタル・ダイナミクスのタイトル

●Total Eclipse
既発売。今号でも紹介している3Dのシューティング。背景をすべて3DOのウリであるグラフィック・エンジンのチップを駆使して計算で描いているので迫力満点。

●Crush'n Burn
既発売。アメリカの3DO本体に同梱されていたカーレースゲーム。雲の上のコースなどこれも3DO独自の半透明機能を駆使。まだまだ開発機材もそろわないなかでよくこれだけのソフトに仕上げたものだ。

●The Horde
アメリカでは3月に発売。日本は7月23日発売予定。アメリカのTV番組で大人気のカーク・キャメロンを起用。ムービーシーンもTVそのもの。基本はシム～ものにアクション要素を盛り込んだゲーム。今号で紹介。

●Orion Off-road
アメリカでは夏。日本ではその1～2か月後ぐらいの発売予定。『トータルエクリプス』の地上版といった感じのドライビングゲーム。2プレイで楽しめるのがミソ。もしかしたら、ワイドスクリーンで楽しめるかも。

●Star ControlII
昨年IBM-PC版で人気だったものを移植。宇宙が舞台の敵を撃ちまくるアクション・アドベンチャー。3000個の星やエイリアンも登場する。発売はアメリカでそろそろ出そうってとこ。

●内緒があと3つある

WHAT'S UP IN AMERICA?

TIM LOVETT *PRODUCER/DEVELOPER/NEW MEDIA*

このコーナーの著者Tim

ニューヨークのアートやカルチャーを中心にしたオンライン・ネットワーク、つまりパソコン通信を主催しているトレイシー・ホーン女史を紹介しましょう。パソコン通信は今や世界規模で発達していますが、ここで紹介するEchoは日本でいうニューヨーク草の根ネットなのです。ですが、ニューヨーク大学のインタラクティブTVとの提携や、アクセスする人たちがみんなホットなニューヨークっ子という点がすごいのです。

今回僕がみなさんに紹介するのは、ニューヨークでのサイバー（欄外注１）業界のプリンセス、ステイシー・ホーン女史です。彼女は、まさにサイバー・プリンセスそのものです。だって彼女はニューヨークでも、最もホットなネットワークを主催しているのです。彼女のサービスであるEchoは、サイバー・スペースについて書かれたワーナー・ブックス（欄外注２）がバックで、ニューヨーク大学のインタラクティブＴＶのプロジェクトと深く係わっています。そういった意味で、彼女はたぶんアートとカルチャーの世界のサイバー・クイーンではないかと思います。

★

ステイシーはニューヨーク大学の、ティッチ・スクール・オブ・アートの修士過程を卒業しています。そして、最終学年のＩ．Ｔ．Ｐ．(Interactive Telecommunications Program)を専攻している年にEchoを始めました。

Echoとは、East Coast Hang Outの頭文字を取った略です。そして、Echoはアメリカにある草の根ネットのなかでそうとう大きな規模のものです。あとはサンフランシスコのWellがあるくらい。それにEchoは現在2000人もの加入者がいて、日に日にその人数は増えています。Echoはニューヨークでのネットワークのなかでとても秀でた存在なのです。そこには60もの会議があり、それは映画やテレビ、恋愛に関するものまであります。ホストをかって出る人がいたり、たくさんの書き込みがあって、活発です。そのなかでも、カルチャーに関する会議が、いちばん人気があります。

ステイシーがEchoの会議をしきっているところなのです

ステイシーはEchoをワールドワイドに大きく広げたいと考えています。そこで、とりあえず合衆国内の６つの都市でスタートさせたいと計画しています。彼女はいつかProdigyやCompuServe（欄外注３）のように、大きくなると期待しています。といっても、Echoとこの２つのネットワークとは、概念的にはちょっと違いますが……。つまり、Echoの魅力は地域的な結びつきとその地元の文化に根ざしたサービスにあるからなのです。そうはいっても、インターネット（欄外注４）を介せば、世界中のどこにでもあるEchoをのぞくことだってできます。そして、それぞれお互いに話をするチャンスだってあるわけです。たとえば、ニューオリンズのベストジャズ会議やニューヨークのアート会議、同様にいろいろと行きたいとすれば、あなたはどこかのEchoに入ってみればよいのです。

★

また、Echoはニューヨーク大学のインタラクティブTV「YORB」の一部でもあります。電話会社のNYNEXとともにマンハッタンで行われているこのプロジェクトは、唯一のほんもののインタラクティブTVだと思います。YORBは、TVのチャンネルのなかに潜む、エレクトロニックな隣人、あるいはバーチャル・シティといった感じです。それを見ている人が、操作したり、クリエイトすることのできるサイバー・スペースに建てられた屋敷に住んでいるようなものです。24時間、いつでもダイヤルすることができますし、どんなコンピュータのファイルだってアップロードすることができます。CGも音楽もデジタルのビデオ映像なんかも、もちろんOKです。

またある意味で、YORBは世界、あるいはこの地球と考えることができます。身近な電話を使って、キー操作をするだけで、そのなかを探検できます。ステイシーはこのYORBの顧問もやっています。そして彼女はEchoの上層にYORBを置いたのですが、それはかんたんにYORBにアクセスできるようにするためです。

EchoからYORBへ行くということは、見知らぬ街に迷い込むようなものですよね。そういうときは誰だって、そのなかに巻き込まれて右往左往してしまうでしょう。ご心配なく、すぐにわかるようになっています。その操作環境は、声の出るナビゲーションの装置のついた車の計器板に似た感じなのです。まるで高速を運転しているときにいくつもの指示にナビゲートされる感じです。

★

ところで、現在のステイシーはかなり多忙です。ニューヨーク大学で、インターネットをおもに授業の内容にしている、「Exploring Electronic Networks」の講座を、卒業生を対象に教えています。

さて、最後に彼女の著書の「The Electronic Mask」での一行を引用しておきます。「Echoはいつの日か、もうひとつのあなたの街となることでしょう」。近い将来、そのときがきたら、いっしょにEchoを楽しみ、その世界を探険しましょう。

背後にはモデムがずらっと並んでいる。サイバー・クイーンのステイシーは秀才で美人

Stacy Horn（ステイシー・ホーン）

マサチューセッツ州ボストンにあるタフツ大学の美術科を卒業。その後大手の通信会社のモービル・コミュニケーションズ社で働くことになるが、会社のバックアップで在職中にニューヨーク大学内のティッチ・スクール・オブ・アートでＩ．Ｔ．Ｐ．（Interactive Telecommunications Program）を専攻し、修士過程を卒業。その在学中にEchoを始めている。Echoはマンハッタンを中心にしたネットで、全米の草の根ネットのなかでもＩ、２を争うぐらいに大きい。現在の彼女は、Echoを運営するかたわら、本を書いたり、ニューヨーク大学でインターネットがメインの「Exploring Electronic Networks」の講座を担当している。

（注１）サイバー／デジタルの世界のことを、特に意味を込めてサイバー（Cyber）と呼ぶ。パソコン通信などは、サイバー・スペース（Cyber Space）。
（注２）ワーナー・ブックス／タイム・ワーナーを分割して作った出版社。タイム・ワーナーといえば、セガと提携してゲーム配信の実験を行ったり、500チャンネルのCATVサービスを行っている何かと話題の最先端企業。
（注３）ProdigyやCompuServe／２つともアメリカが拠点のパソコン通信の巨大商業ネットワーク。もちろん日本からもNifty-Serveなどのネットを通じてアクセスできる。
（注４）インターネット／今、最も話題の世界規模のネットワーク。アメリカの大学や政府研究機関どうしのネットワークから、現在はいもヅル式に全世界の学校や図書館はもとより個人ユーザーまで広がり、その利用者は100万人を超えるといわれる。

On Sale

3月20日から5月31日までに発売されたソフト

3月20日の国内デビューから2か月あまり。もうこんなにソフトが発売されているって知っていた？　このページを読めばバッチリわかる3DOソフト最新カタログ

3月20日

ウルトラマンパワード　バンダイ/8800円

ハリウッドで制作された同名ビデオをベースにした格闘ゲーム。ウルトラマンはもちろん、バルタン星人、レッドキングという人気怪獣が実写取り込みで登場。ビデオ版のムービーがふんだんに使われている点もウリ。

京都鞍馬山荘殺人事件　パック・イン・ビデオ/1万2800円

日本舞踊の名門、桜木家で起きた殺人事件。その犯人を探しだすアドベンチャーゲーム。数々のサスペンス小説で知られる山村美紗の原作を小川範子、西岡徳馬らの豪華キャストが演じている。

チキチキマシン猛レース　フューチャー・パイレーツ/8800円

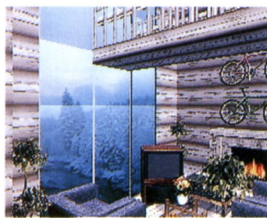
往年の人気アニメをもとにしたごきげんなインタラクティブムービー。監督は、テレビ番組でもおなじみの高城剛。10のワールドで悪だくみをくわだてるブラック魔王とケンケンをギャフンといわせるのだ。

ファイアボール　日本データワークス/7800円

ゲームセンターの本物のピンボールのように、斜め上からの視点でプレイのできるピンボールシミュレータ。用意された5台のピンボール台は、すべて白虎や青龍が描かれた東洋風のデコレーションなのだ。

ペブルビーチの波濤　T&Eソフト/9800円

名門中の名門コース、ペブルビーチのコースデータを網羅したゴルフゲーム。プレイヤーやキャディ、背景は実写取り込み。「ペブルビーチオープン」や「トーナメント」などさまざまなモードでプレイできる。

ザ・ライフステージ　マイクロキャビン/8800円

創造力を駆使して自分だけの部屋を作り上げることのできるシミュレーション。部屋の大きさや形を決められるほか、壁や窓、さまざまなインテリアの配置も自由自在。作った部屋の中を歩き回ることもできる。

3月26日

クラッシュ・アン・バーン　バイス/8800円

アメリカ版3DOに同梱されていたソフト。機関銃やミサイルを装備したバトルマシンを駆り、ライバルのマシンを破壊して、トップを狙うマッドなレースゲーム。レースの賞金でさらに強力な武器を買うことができる。

ステラ7 ドラクソンの逆襲　T&Eソフト/8800円

アークトゥラン帝国に侵略された7つの星系を解放するため、バトルタンクに乗り込んで戦う3D視点のシューティングゲーム。以前に発売されたアメリカ版に比べると難易度が改善されている。

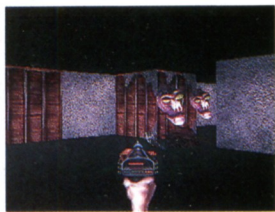
トータルエクリプス　バイス/8800円

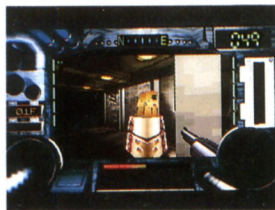
スペースファイター「ファイアー・ウイング」のパイロットとなってエイリアンと戦う3Dスペースシューティング。途中に落ちているアイテムを取れば、自機をパワーアップさせることができる。

ドラゴンズレア　T&Eソフト/8800円

ディズニーアニメのような画面で展開するアドベンチャーゲーム。ドラゴンにさらわれた姫を助け出すため、正義の騎士ダークが、トラップだらけの城へ潜入する。とっさの判断と操作でトラップを切り抜けるのだ。

4月9日

バーチャル・ホラー 呪われた館 EAビクター/8800円

ホラー映画に出てきそうなモンスターが次々と登場。3D視点のアクションロールプレイングゲーム。広大な3Dダンジョンを探索し、レーザーガンでモンスターを倒して、砕け散った聖盤を取り戻すのだ。

鉄人 シナジー幾何学/8900円

Macintoshの名門メーカーシナジー幾何学が贈る3Dアクション。マッドサイエンティストを倒すため「鉄人」が立ち上がる。マッドサイエンティストを演じるのは、個性派俳優で知られる嶋田久作。

4月29日

武 ファン・プロジェクト/9800円

スコラのコミックバーガーで連載していた寺沢武一の『武』が3DOに登場。コミックとはまた違った感覚でストーリーを堪能できる。ほかにもメイキングやデータベースが収録され、ファンにはたまらない魅力。

ドクターハウザー リバーヒルソフト/8800円

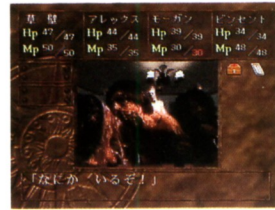
オブジェから人物、すべてがポリゴンのアドベンチャーゲーム。新聞記者アダムスが、ハウザー博士の屋敷で遭遇する数々のトラップ。知恵と勇気でトラップをくぐりぬけ、ハウザー博士失踪の謎を追いかけるのだ。

5月14日

娯楽の殿堂 HAMLET(博報堂)/8800円

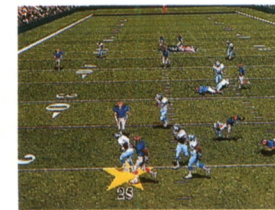
経営者と演出家の気分が味わえる劇場経営シミュレーション。借金だらけのオンボロ劇場「あけぼの劇場」のオーナーとなって、ダンサーを雇い、ショーを演出し、興行を成功させ、劇場王を目指すのだ。

5月28日

黒き死の仮面 ハミングバードソフト/8800円

実写取り込みの映像がふんだんに盛り込まれたホラーRPG。4人のゴーストハンターたちが幽霊館「ギルフォードの館」の謎に挑む。ホラー映画さながらのストーリー展開が恐怖を盛りあげる。

時を超えた手紙 シンキングラビット/8800円

古き良き時代のアメリカで起きた奇妙な殺人事件。女性記者ジェリーが、タイムマシンで時を超えて事件を解明するアドベンチャーゲーム。CGとは思えない絵画のようなグラフィックが魅力的。

NFL マッデン・フットボール EAビクター/9800円

フットボール界の重鎮、ジョン・マッデン監修によるNFL公認のフットボールゲーム。NFL所属の28チームを含む全38チームが登場し、150種類ものフットボール・フォーメーションを駆使することができる。

ソフト売り上げランキング

●集計期間 4月1日から4月30日まで

上位の3つは関東、関西ともに変わらず。4月末に発売された『武』と『ドクターハウザー』が次回どこまで順位を上げるか注目したい

関東売り上げBEST 10

今回	前回	タイトル	メーカー	ジャンル・価格
1	—	トータルエクリプス	バイス	シューティング 8800円
2	—	鉄人	シナジー幾何学	アクション 8900円
3	—	チキチキマシン猛レース	フューチャー・パイレーツ	アニメ 8800円
4	—	ウルトラマンパワード	バンダイ	アクション 8800円
5	—	ペブルビーチの波濤	T&Eソフト	スポーツ 9800円
6	—	武	ファン・プロジェクト	コミック 9800円
7	—	クラッシュ・アン・バーン	バイス	レース 8800円
8	—	バーチャルホラー 呪われた館	EAビクター	ロールプレイング 8800円
9	—	ステラ7ドラクソンの逆襲	T&Eソフト	シューティング 8800円
10	—	ドクターハウザー	リバーヒルソフト	アドベンチャー 8800円

関西売り上げBEST 10

今回	前回	タイトル	メーカー	ジャンル・価格
1	—	トータルエクリプス	バイス	シューティング 8800円
2	—	鉄人	シナジー幾何学	アクション 8900円
3	—	チキチキマシン猛レース	フューチャー・パイレーツ	アニメ 8800円
4	—	ペブルビーチの波濤	T&Eソフト	スポーツ 9800円
5	—	ウルトラマンパワード	バンダイ	アクション 8800円
6	—	バーチャルホラー 呪われた館	EAビクター	ロールプレイング 8800円
7	—	クラッシュ・アン・バーン	バイス	レース 8800円
8	—	ステラ7ドラクソンの逆襲	T&Eソフト	シューティング 8800円
9	—	武	ファン・プロジェクト	コミック 9800円
10	—	京都鞍馬山荘殺人事件	パック・イン・ビデオ	アドベンチャー 1万2800円

※右の2つの表は、編集部が独自の調査により作成したものです。

話題のソフトの最新情報を1足先に紹介

COMING SOON

注目度No.1の『F1GP・イン・3DO』やアイドルの登場する意欲作を紹介。いよいよ3DOから目が離せなくなってきたぞ

F1GP・イン・3DO

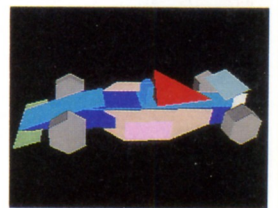
ポニーキャニオン	95年予定
レース	価格未定

F1チャンピオンシップを3DOで体験！

読者の特集希望ダントツ1位に輝いた『F1GP・イン・3DO』。発売が待ち遠しい読者のかわりに、今回は開発現場におじゃましてきたぞ。現在は、完成に向けて、さまざまなテストが行われている状態。

詳しい内容はまだ未定だが、89～94年のデータを網羅したレースゲームになる予定。現役のF1ドライバーやかつての名ドライバーたちとチャンピオンシップを争うこともできるかもね。ムービーによる名シーンの紹介や、コースレコードを読み出せるデータベース機能もあるらしい。本誌では追加情報が入りしだい、まだまだ紹介していくぞ。

プラクティス（予選走行）の結果を表示しているところ

ファイナルレースのオープニング画面。いよいよ本戦の開始だ

デザインはまだ暫定的なマシン。ここからテクスチャマッピングでお化粧する

レース直前にスターティンググリッドに並んだマシンの紹介が、レース実況さながらに行われる

ここが制作現場。大勢のスタッフが見守るなか、着々と制作が進んでいた

VIRTUAL PUPPET REIKA

H・A・N・D/おたのしみ研究所	8月20日
インタラクティブミュージッククリップ	価格未定

レイカの魅力にクラクラしそう

3DOからアイドルがデビューする。その名はレイカ。レイカが歌い、レイカが踊るプロモーションソフトなのだ。

お遊び要素もいっぱい。レイカのビデオクリップを編集したり、曲に合わせてレイカを踊らせたりとゴキゲンなノリで楽しめる。

レイカのファッションにも注目。ときにはキュートに、またあるときにはセクシーに迫るレイカ。このために録音した『恋の奴隷』のアレンジバージョンにのって、歌姫レイカの7変化をとくとごらんあれ。

●プロフィール 1971・4・27東京生まれのO型。趣味はファッション・コーディネイト。特技はピアノ、そしてハングル語、英語の3か国語を使いこなすこと

ファッション雑誌をめくるようにさまざまなスタイルで登場するレイカ

カラオケコーナーでは、字幕や歌入をリアルタイムに切り換えることができる

あなたと会った　その日から

Dの食卓

ワープ/三省書房	年末予定
インタラクティブムービー	価格未定

総合病院で大量殺人……、なぜ病院長は殺人鬼に？

緻密なCGと立体音響で描く恐怖の世界。アクション的システムを採用したまったく新しいタイプのインタラクティブムービー。

1997年のロサンゼルス。大量殺人の起きた病院からストーリーは始まる。「D」と書かれた赤い本を抱えた主人公。「D」が意味するものとは？　続報を待て！

シネスコサイズのCGに不気味な雰囲気がただよう。病院らしき建物の前には死体が……

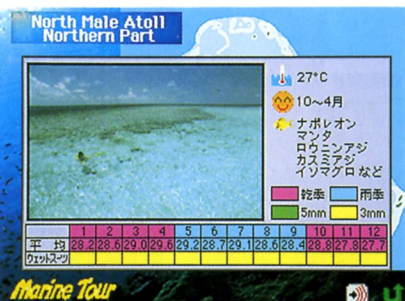
カレンダーも完成し、ホッとひと息ついていた編集部に突然の新作情報が舞い込んできた。『宇宙生物プロポン君』のワープ／三栄書房から『横町4丁目おばけ屋敷』を今秋にも発売予定とか（ちなみにタイトルの横町は「よこちょう」ではなく、「よこまち」とよぶ）。ところでかんじんの中身は、「う〜ん、ちょっとこれはかんべんしてくださいよ」と、つれ……いいな。ね、ワープさん

マリンツアー

オフィス・クリエイト	8月6日
鑑賞	9800円

世界のダイビングスポットを自宅で体験

いかにも夏らしい、ダイビングファン必須のソフトが登場するぞ。世界的に有名なダイビングスポットを、色鮮やかな水中写真、ビデオ映像、CGを満載して紹介。

海中映像や魚図鑑を収録し、ダイビングファンならずとも、きれいな映像に心ときめかすことは必至。

世界の各地のデータが一目でわかる

Shock Wave

EAビクター	9月3日
シューティング	8800円

実写取り込み画面がグリグリ動く

地球を侵略したエイリアンたちを倒すために、世界各国で戦う3Dシューティング。ショットとミサイルの2種類の武器を駆使して、360度あらゆる方向から現れる敵と戦うのだ。

デモシーンや背景は実写取り込み。敵のエイリアンが、いかにもギーガーって感じで雰囲気出ているのだ。

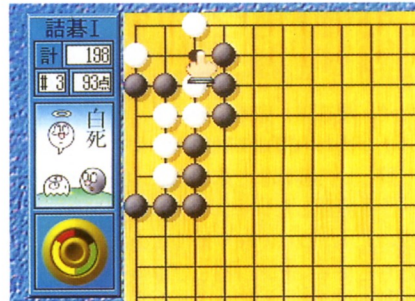
背景は世界各国の雰囲気がよく出ているのだ

囲碁タイムトライアル・詰碁Ⅰ

エマテック	8月6日
囲碁問題集	9800円

ひそかに修業して、ひそかに上達しよう

囲碁の上達に欠かせない詰碁の問題を収録したソフト『囲碁タイムトライアル詰碁Ⅰ』。今回は3DO版の画面を初公開。この時点で収録されている問題は約400問だったが、完成時にはさらに増える予定というから楽しみ。

なお、エマテックでは、このシリーズの第2弾『〜・手筋Ⅰ』を秋頃にリリース予定。

3DO版は残り時間が少なくなると、音声で教えてくれる

国内版 新作発売予定カレンダー

カレンダーの内容は6月5日現在のものです。

発売予定	タイトル	メーカー	ジャンル	価格
発売中	R・E・A・L	松下電器産業	ハード本体	5万4800円
	増設用3DOコントロールパッド	松下電器産業	周辺機器	3980円
	ウルトラマンパワード	バンダイ	アクション	8800円
	京都鞍馬山荘殺人事件	パック・イン・ビデオ	アドベンチャー	1万2800円
	クラッシュ・アン・バーン	バイス	レース	8800円
	黒き死の仮面	ハミングバードソフト	RPG	8800円
	娯楽の殿堂	HAMLET(博報堂)	SLG	8800円
	ステラ7 ドラクソンの逆襲	T&Eソフト	シューティング	8800円
	武	ファンプロジェクト	コミック	9800円
	チキチキマシン猛レース	フューチャーパイレーツ	アニメ	8800円
	鉄人	シナジー幾何学	アクション	8900円
	時を超えた手紙	シンキングラビット	アドベンチャー	8800円
	トータルエクリプス	バイス	シューティング	8800円
	ドクターハウザー	リバーヒルソフト	アドベンチャー	8800円
	ドラゴンズレア	T&Eソフト	アクション	8800円
	バーチャル ホラー 呪われた館	EAビクター	アクション	8800円
	ペブルビーチの波濤	T&Eソフト	スポーツ	9800円
	ファイアボール	日本データワークス	ピンボール	7800円
	ライフステージ	マイクロキャビン	SLG	8800円
	NFL マッデン・フットボール	EAビクター	スポーツ	9800円
6月11日	ノンタンといっしょ〜のはらであそぼ〜	ビクターエンタテインメント	教育・知育	6800円
	パワーズキングダム	マイクロキャビン	SLG	8800円
25日	ナイト・トラップ	ヴァージンゲーム	アドベンチャー	9800円
	バーニング・ソルジャー	パック・イン・ビデオ	シューティング	8800円
	ファラオの封印	アスク講談社	RPG	8800円
6月下旬	麻雀悟空 天竺	アスキー	対戦麻雀	7800円
7月9日	マイクロコズム	T&Eソフト	シューティング	8800円
	マスターズ 遙かなるオーガスタ3	T&Eソフト	スポーツ	9800円
	スーパー・ウイングコマンダー	EAビクター	FLT	8800円
23日	ザ・ホード	バイス	SLG	8800円
	パペットテイル	マイクロキャビン	教育・知育	7800円
	パラランチョ	T&Eソフト	パズル	7800円
未定	ビデオCDアダプター	松下電器産業	周辺機器	2万9800円
8月6日	囲碁タイムトライアル・詰碁Ⅰ	エマテック	囲碁問題集	9800円
	宇宙生物フロポン君	ワープ／三栄書房	パズル	4800円
	ジュラシック・パーク・インタラクティブ	UIS	アクション	8800円
	マリンツアー	オフィス・クリエイト	鑑賞	9800円
	レミングス	EAビクター	パズル	6800円
	ロードラッシュ	EAビクター	アクション	8800円
8日	3DOマガジン9−10月情報号(CD−ROM付)	徳間書店インターメディア	雑誌	1480円
	Fatty Bear's Fun Pack	丸紅	教育・知育	5800円
	Putt-Putt's Fun Pack	丸紅	教育・知育	5800円
20日	セクレーフーミンのおもちゃ箱	グラムス	SLG	6800円
21日	VIRTUAL PUPPETT REIKA	H・A・N・D／お楽しみ研究所	ビデオクリップ	4980円
下旬	HC−21(仮称)	三洋電機	ハード本体	未定
未定	アローン・イン・ザ・ダーク	ポニーキャニオン	アドベンチャー	未定
9月3日	Shock Wave	EAビクター	シューティング	8800円
未定	メガレース	マルチソフト	レース	未定
10月8日	3DOマガジン11−12月情報号	徳間書店インターメディア	雑誌	未定
未定	競馬最勝の法則	コピアシステム	競馬予想	未定
	囲碁タイムトライアル・手筋Ⅰ	エマテック	囲碁問題集	未定
12月8日	3DOマガジン'95年1−2月情報号(CD−ROM付)	徳間書店インターメディア	雑誌	未定
未定	卒業 グラデュエーション	シャー・ロック	SLG	未定
	Dの食卓	ワープ／三栄書房	IMOV	未定
発売日未定	ウイニングポスト	光栄	SLG	未定
	柿木将棋	アスキー	対戦将棋	7800円
	三國志Ⅳ	光栄	SLG	未定
	スーチーパイ(仮称)	ジャレコ	対戦麻雀	未定
	ツイステッド(仮称)	EAビクター	クイズ	未定
	デモリションマン	ヴァージンゲーム	アクション	未定
	信長の野望 覇王伝	光栄	SLG	未定
	ノンタンといっしょ〜あっち こっち ゴー/〜(仮称)	ビクターエンタテインメント	教育・知育	未定
	ノンタンといっしょ〜タイムマシンにおねがい〜(仮称)	ビクターエンタテインメント	教育・知育	未定
	ペルゼリオン(仮称)	ヒューマン	アドベンチャー	未定
	麻雀狂時代【18禁ソフト】	マイクロネット	対戦麻雀	未定
	モンタナ ジョーンズ	フューチャー・パイレーツ	アニメ	未定
	幽☆遊☆白書	トミー	アクション	未定
	ワイアラエの奇蹟	T&Eソフト	スポーツ	未定
	Jリーグ バーチャルスタジアム	EAビクター	スポーツ	未定
	F1GP・イン・3DO	ポニーキャニオン	レース	未定
	Fatty Bear's Birthday Suprise	丸紅	教育・知育	未定
	POLICE NAUTS	コナミ	IMOV	未定
	Putt-Putt Goes To The Moon	丸紅	教育・知育	未定
	Putt-Putt Joins The Parade	丸紅	教育・知育	未定

※カレンダーのジャンル略記は次のような意味を表します。
SLG＝シミュレーション／RPG＝ロールプレイング／FLT＝フライトシミュレータ／IMOV＝インタラクティブムービー／CON＝コンストラクション／REF＝リファレンス、データベース

DEMOLITION MAN

Virgin interactive		
アクション	夏頃予定	価格未定

本物のスタローンが映画顔負けに大活躍

アクション界のビッグスター、シルベスタ・スタローン主演の映画「デモリションマン」が、早くも3DOで登場する。

映画では過激な銃撃戦がウリだったように、こちらも次々と現れる敵を、バリバリと倒していくガンシューティング。また途中で、格闘ゲームのように1対1で戦うこともある。

キャラは実写取り込み、もちろんスタローンも実写で登場するから、かなりの迫力が期待できそうだ。

映画ファンは要チェック。早くもビデオ版が登場するぞ。ワーナー・ホーム・ビデオより8月5日に発売。価格は1万6000円

敵もマシンガンや手榴弾で、ガンガン攻撃してくる。ダメージを受けすぎると血みどろになってゲームオーバーだ

まだ制作中だが、スタローンが1対1で戦っているところ。パンチで敵を殴ったり、しゃがんで敵の攻撃をかわすことができる

スタローンのアクション撮影。この撮影したシーンがゲームのどこで出てくるのか？

Road Rash

Electronic Arts		
レース	夏頃予定	価格未定

バイクにはロックのビートがよく似合う

殴る蹴るの攻撃OKという、まさにバイオレンスなバイクレースゲーム。前号では日本版として紹介したが、今回は発売が間近に迫ったアメリカ版を紹介しよう。

特筆すべきは、BGMにプロの若手バンドを起用していること。「Swerverdriver」、「Therapy?」、「Monster Magnet」、「Hammerbox」、「PAW」、「Soundgarden」と洋楽マニアならピンときそうなグループばかり。

オープニングも、ライダーたちのバイオレンスシーンのあいまに、彼らバンドのメンバーが出演し、まるでMTVのようなノリ。ロック好きなら要チェックのソフトだ。

ちなみに日本版は、8月6日にEAビクターより発売。

Soundgardenのメンバー。代表曲に『SPOONMAN』、『COLD BITCH』がある

MTVを思わせるオープニングのデモシーン。このオープニングだけでも一見の価値あり

街中やハイウェイでくり広げられる掟やぶりのレース。コースの途中には分岐点もある

Theme Park

Electronic Arts		
シミュレーション	8月26日	59.95ドル

娯楽の一大テーマパークを作りあげるのだ

遊園地の経営シミュレーション。プレイヤーは遊園地を運営し、より大きな遊園地を作りあげていくことが目的だ。

敷地内にパイレーツシップやローラーコースターなどのみんなが喜びそうなアトラクションを設備しよう。観客動員数を増やし、資金が増えれば、さらに遊園地を大きくすることができる。でも、ときには火事や思わぬアクシデントが起きて、動員数が減ってしまうこともあるから油断はできない。

自分だけの理想の遊園地を作るのだ。

ローラーコースターを建設中の画面かな。ローラーコースターがゲームでどう動くのか楽しみ

USA新作発売予定カレンダー

カレンダーの内容は5月23日現在のものです。

発売予定	タイトル	メーカー	ジャンル	発売予定	タイトル	メーカー	ジャンル
Avil--able NOW!	20th Century Video Almanac	Software Toolworks	教育・知育		Silly Classix: At the Musuem	VideoactV	ムービー
	Battle Chess	Interplay	チェス		Star Control II	Crystal Dynamics	RPG
	Cawboy Casino	Intellimedia	教育・知育		Rock Rap'N Roll2	Paramout Interactive	CON
	C.P.U. Bach	Micro Prose	教育・知育		The Humans	Gametek	パズル
	Crash'n Burn	Crystal Dynamics	レース		Off World Intercepter	Crystal Dynamics	スポーツ
	Dennis Miller That's News to Me	Sanctuary Woods	電子出版		Theme Park	Electronic Arts	SLG
	Dragon's Lair	Readysoft	アクション		Crime Patrol	American Laser Games	シューティング
	Escape From Monster Manor	Electronic Arts	アクション		Mad Dog McCree II, The Lost Gold	American Laser Games	シューティング
	ESPN Golf: Lower Your Score with Tom Kite	Intelliplay	教育・知育		Way of the Warrior	Naughty Dog	アクション
	Fatty Bear's Birthday Surprise	Humongous Entertainment	教育・知育		PATAANK	PF Magic	その他
	Fatty Bear's Fun Pack	Humongous Entertainment	教育・知育		Gridder	Tetragon	パズル
	It's a Bird's Life	Sanctuary Woods	教育・知育		InteractV Aerobics: Hi, Lo&Combo	VideoactV	その他
	John Madden Football	Electronic Arts	スポーツ		Toon Time 2: At the Park	VideoactV	教育・知育
	Jurassic Park Interactive	Universal Interactive Studios	アクション		Demolition Man	Virgin Interactive	アクション
	Lemmings	Psygnosis	パズル		Mega Race	The Software Toolworks	レース
	Life Stage	Microcabin	SLG	Fall	Dragon's Lair II	Ready Soft	アクション
	Mad Dog McCree	American Laser Games	アクション		Time is Broken	VideoactV	RPG
	Microcosm	Psynosis	SLG		Fun!	VideoactV	電子出版
	Night Trap	Digital Pictures	アドベンチャー		Family Feud	Gametek	クイズ
	Oceans Below	Software Toolworks	教育・知育	未定	Peter Pan: A Story Paintig Adventure	Electronic Arts	教育・知育
	Out of this World	Interplay	アクション		FIFA Soccer	Electronic Arts	スポーツ
	Pebble Beach Golf	T&E Soft	スポーツ		Star Trek: Next Generation	Spectrum Holo Byte	アドベンチャー
	Putt-Putt Joins the Parade	Humongous Entertainment	教育・知育		ESPN Baseball: Hitting	Intelliplay	教育・知育
	Putt-Putt's Fun Pack	Humongous Entertainment	教育・知育		ESPN Baseball: Catching	Intelliplay	教育・知育
	Putt-Putt Goes to the Moon	Humongous Entertainment	教育・知育		ESPN Baseball: Defensive Play	Intelliplay	教育・知育
	Red Baron	Dynamix	FLT		ESPN Baseball: Hitting	Intelliplay	教育・知育
	Sewer Shark	Digital Pictures	シューティング		ESPN Baseball: Pitching	Intelliplay	教育・知育
	Stellar7	Dynamix	シューティング		ESPN Football: Defensive Backfield	Intelliplay	教育・知育
	Super Wing Commander	Origin	FLT		ESPN Football: Linemen	Intelliplay	教育・知育
	The Animals!	Software Toolworks	教育・知育		ESPN Football: Quarterback	Intelliplay	教育・知育
	The Gamegun	American Laser Games	アクセサリ		ESPN Football: Receiver	Intelliplay	教育・知育
	The Horde	Crystal Dynamics	SLG		Return to Zork	Activision	アドベンチャー
	The Incredible Machine	Dynamix	パズル		Robinson's Requiem	Ready Soft	アクション
	ToonTime: In the Classroom	VideoactV	教育・知育		Dragon Knight III	Mrgatech	RPG
	Total Eclipse	Crystal Dynamics	シューティング		Air Warrior	Gametek	FLT
	Twisted The Game Show	Electronic Arts	クイズ		3D Football	Spirit Discovery	スポーツ
	Who Shot Johnny Rock?	American Laser Games	シューティング		3D Advetures	Spirit Discovery	アドベンチャー
	Woody Woodpecker And Friends Vol.1-3	Universal Home Video	アニメ		Chaos Control	Infogrames	シューティング
June	A Visit to Sesami Street:Number	Electronic Arts	教育・知育		Alone in the Dark	Interplay	アドベンチャー
	Road Rash	Electronic Arts	スポーツ		The Whole Dog Almanac	Digital Productions	教育・知育
	Shock Wave	Electronic Arts	シューティング		Meiko-A Story of Japanese Culture	Digital Productions	教育・知育
	Tigernaut: Beyond the Stars	VideoactV	教育・知育		Dragon Tale	The Software Toolworks	教育・知育
Summer	Space Ace 3DO	Ready Soft	アクション		Shadow Caster	Origin	RPG
	The 7th Guest Part II The 11th Hour	Trilobyte	パズル		Star Trek: TNG Technical Manual	Paramount Interactive	REF
	The Space Shuttle	The Software Tolworks	教育・知育		Syndicate	Electronic Arts	SLG

※カレンダーのジャンル略記は次のような意味を表します。
SLG=シミュレーション／RPG=ロールプレイング／FLT=フライトシミュレータ／IMOV=インタラクティブムービー／CON=コンストラクション／REF=リファレンス、データベース

From Editor

●ここは、雑誌のなかでも最後に原稿を書くところなので、締切りを過ぎて入ってきた情報をお知らせしようと思う。

★Studio 3DO／3DO社が、ついに開発会社の名乗りをあげた。しかも今後は同社の商品として販売もしていく予定だ。今月紹介している『Jurassic Park Interactive』をはじめとして、EAの『Twisted』と『Escape from Monster Manor』、そしてREALに同梱されている『Sampler』がいまのところ開発を担当したもの。

★アメリカ版『Sampler』バージョンアップ／アメリカのREALでも同梱されている『Sampler』が夏頃から新しいものに内容が変わる。

★アメリカで3DO専門誌『3』創刊／この7月中旬頃に、アメリカで『3』という3DO専門誌が創刊される。出版社はPiM。

★US WESTとのCATV実験／この5月にもスタートする予定だった、3DOを端末とするUS WESTとの実験が9月以降に予定が変更になった。ネブラスカ州オマハで、最初は2500世帯を対象に、最終的には6万世帯で行う予定。端末となる3DOはMPEGのカートリッジをつけて、ビデオの配信も行われる。

●本誌でもトップで紹介したが、ビッグメーカーからのタイトルが「おもちゃショー」で発表された。ゲームメーカーとしても、今までのゲーム路線を超えた3DOらしいものに挑戦する。編集部では次号のCD－ROMで少しでもみなさんに提供できればとお願い中だ。では、最後に今回から3DOに深くかかわっている方のゲスト編集後記を掲載したい。トップバッターは午前中は大阪、午後は東京、次の日の午前中はまた大阪……と毎日携帯電話とともに働く大阪の某社M氏。「明るい3DO計画……。かなりラインナップもそろってますます楽しみになってきましたね。夏場以降のブースタソフト（bigタイトル）に期待をしてるよ。早くこい濃いグリグリの、RPGや3DOならではのゲーム以外のジャンルのソフト（アーチストのinteractiveビデオクリップ&音楽CD）がでていることを心待ちにしながら眠りにつきます。おやすみなさい。（PiPi）」

次号9-10月号は楽しいデモを満載した付録CD-ROMがついて8月8日発売予定（予価1480円）

どん底から夢の大劇場をめざす新しいエンターテイメント・シミュレーション。
一色伸幸の脚本が、ショービジネスというマネーゲームの快感とスリルを再現。

時は2050年。借金だらけの劇場を相続したあなたは、その復興をかけてショーをプロデュースしていく。めざすは、娯楽の殿堂、スーパーシアターである。まずは、朽ち果てた劇場の一角にある支配人室に入ろう。ここには、成功の鍵を握る人物たちと連絡がとれるコミュニケーターと、公演ごとに劇評が掲載される新聞(成功へのヒントも出てくる)、手持ち資金の残高がわかる金庫が用意されている。ドアを開ければ、舞台へと通じる。さあ、大ヒットをかけた勝負に挑もう。

公演の当たりはずれは、あなた次第。ダンサーや背景、舞台セット、BGMをコントロール・パネルの操作で選択しよう。3DOの機能と豊富なデータ量を生かしたシーン設定はじつに多彩。約60体のキャラクターのなかには、思わぬ逸材や役立たずもいる。レーザー光線など、約100種類のハデな舞台装置、歌謡曲からクラシック、オリジナルまである選曲など、なかなか芸が細かい。借金を返済しながら、劇場をグレードアップしていけば、あなたはもう劇場王だ。

THEATRE WARS
娯楽の殿堂

●これは、3DO™システム専用ソフトです。
●3DO、3DOロゴはThe 3DO Companyの商標です。

T1064681020688

©徳間書店インターメディア1994 印刷・凸版印刷 Printed in Japan

雑誌64681-02